REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 51 - 350 PTAS

Nintendo Acción



¡¡Comentamos lo último de **Dragon Ball Z**!!

Especial Shoshinkai:
Todas las novedades que vienen de Japón

Previews
Pilot Wings 64
Kirby's Fun Pack
Arcade Greatest Hits
Tintin 2 GB

¡¡Se acerca el mejor juego de todos los tiempos!!

MARIO 64 VUELVE EL REY



Terranigma
Conoce en primicia el próximo RPG en castellano

HOBBY PRESS

Todos los nuevos códigos secretos de UMK3



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero
Juan Lurguie
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

Directora Comercial
María C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992



Sumario


14


22

edit orial

Carta a mamá, papá y los Reyes Magos: Este es el modelo de carta que debes leer a los susodichos si es que cumples los siguientes requisitos:

•Has ido escaso de regalos esta Navidad.
•No ha "caído" ninguna consola.
•No hay nada, ¡ni carbón!

Bien, ahí va:

Estimados colegas:

En vista de lo poco que os habéis estirado este año (que ni siquiera hay algo que se conecte a la red), he de suponer que vais a invertir el rescoldo de la paga extra, o sea mi legítima parte de los regalos de Reyes, en comprarme, por sopresa, claro, una N64. Me ha dado por pensar esto porque hace días que os veo maquinando algo, porque os habéis dejado el listín de teléfonos abierto por la letra N de Nintendo y sobre todo porque el zapato estaba más vacío que la cabeza de un Geyperman.

Bien, os agradezco el detalle. Sabía que conocíais mis gustos: que prefería no tener nada ahora si luego caía la N64. Porque, repito, imagino que caerá. Dándolo por hecho, os informo de que la máquina sale en marzo, que cuesta 34.900 y que viene sin juego, así que decidle al abuelo que se estire un poco más, unas 10.000 pts para el Mario.

No hace falta que digáis nada, ni que pongáis cara de que os he pillado, la vida tiene estas cosas y marzo es un buen mes para los Reyes Magos.

(Leed la carta en voz alta, clara y serena. Con gesto convincente. Y luego repartid fotocopias entre la familia. Y dejad claro que o eso o nada).

La redacción.

EL SHOW DE



la imagen



TECHNOLOGY

64 BITS OF MAGIC

IT'S BEEN ANOTHER hot year for consumer electronics, one that saw Toshiba release an impressive desktop PC, Sony take a first crack at a personal computer and a swarm of companies come out with hand-held devices, including the first really usable palmtop computer from U.S. Robotics. The year also included the nearly incessant squeal of Internet hype—and a stock market that couldn't get enough of hot-concept technology issues. It was all enough to send

La revista Time (nos negamos a añadir aquello de "prestigiosa") tiene la sana costumbre de elegir cada año a los mejores en diferentes apartados. El más conocido es el de "El hombre del año", pero también existe uno dedicado a premiar a la mejor máquina. Y aquí viene lo que nos interesa, porque esta vez el galardón se lo ha llevado Nintendo64. A Mario, como veis, le faltó tiempo para salir en la foto.

LiNCOLN se desmelena, pero poco

Declaraciones a diversos medios japoneses de **Howard Lincoln, «chairman» de Nintendo América**, apenas finalizado el Shoshinkai.

"Justo en el año en que se suponía que los PC iban a despegarse de las consolas, llega Nintendo64 para hacer cambiar la opinión de un montón de gente sobre las consolas".

"El hardware del 64DD está terminado. Lo que no sabemos es si finalmente se llamará así (el 64DD)".

"Miyamoto es muy sensible con su trabajo y no quiere que la gente vea nada hasta que esté lo suficientemente terminado".

"Vamos a vender Mario64 hasta 1998. Es el auténtico responsable de conducir a la máquina".

"No hay nuevas noticias alrededor de Square. Sólo sé lo que se ha dicho hace poco, que las conversaciones existen y que todo apunta a que acabarán desarrollando juegos para la consola (N64)".

unas cuantas de MIYAMOTO



"Starfox 64 será como una película en 3D".
(Efectivamente, habrá escenas de cine en el juego, que variarán en función de nuestra actuación).

"El programador jefe de F-Zero 64 está estudiando física".
(El juego saldrá a finales del 97, para esas fechas el programador ya se habrá doctorado).

"Hablando del pingüino (de Mario 64), queríamos que apareciera en todos los juegos, pero algunos equipos de programación no aceptaron".
(El pingüino aparece además en Mario Kart64 y en Wave Race64, donde por cierto hace falta conocer un truquillo para divisarle).

Verdad o Mentira!

Acclaim ha confirmado que **Turok 2** estará listo para las navidades de este año, ¿V o M? (Verdad).

Midway ha decidido reprogramar la versión N64 de **Mortal Kombat Trilogy** en vista de los penosos resultados vistos en el cartucho, ¿V o M? (Mentira, que sepamos).

Terranigma, el nuevo RPG para Super Nintendo de Enix, será traducido también al catalán, gallego y vasco, ¿V o M? (Mentira).

Otra de Midway. Hemos leído que lo próximo que la casa americana está desarrollando para N64 es una versión de Joust, el arcade magnífico y ancianísimo que incluye en su Arcade´s Greatest Hits, ¿V o M? (Verdad).

Schwarzenegger está dispuesto a seguir los pasos de **Spielberg**, quien ha afirmado que quiere programar un juego para N64. Arnold sólo quiere papeles protagonistas... ¿V o M? (Mentira).

Con sólo seis meses de vida en el mercado americano, **Nintendo64** ya tiene una buena base de máquinas instaladas, nada menos que la mitad de lo que tiene Sony y sus dos años pegando en USA, ¿V o M? (Verdad).

Square ha anunciado que convertirá su **Final Fantasy VIII**, en el que están trabajando, para N64, ¿V o M? (Mentira).

Finalmente **Mario Kart64** llegará a Estados Unidos, y se supone que a Europa, sin el pad extra con el que fue lanzado en Japón, ¿V o M? (Verdad).

el CONSULTORIO

Pues sí, efectivamente, he cambiado el formato de mi sección. Me alegra que os hayáis dado cuenta, porque eso indica que no sólo os dedicáis a ver las "estampitas", sino que también os detenéis en las páginas donde la letra impone su ley sobre las imágenes (un poco cursi esto último, ¿verdad?). Y para acabar de convencerme de que sois personas inteligentes que llegaréis lejos el dia de mañana, tengo sobre mi mesa unas cuantas cartas que demuestran vuestra actitud critica hacia la revista.

Jesús Rosado (Madrid), por ejemplo, echa de menos algún acompañamiento tipo suplemento o video en cada número, mientras que **El Contrabandista Galáctico (Málaga)**, además de poner de vuelta y media a la Gran N, nos echa en cara nuestro presunto servilismo y se rebela contra la falta de debate critico en estas páginas. Yo, desde mi poltrona, animo a este "contrabandista" y a cuantas personas me estén leyendo a que expongan, critiquen, polemicen, argumenten, repliquen y discutan todo lo que quieran en sus cartas, que ya me encargaré de hacer de altavoz para que su vocecita sea oida por el resto de nintenderos patrios. En cuanto a lo de los extras que pedia el amigo Jesús, ¡que más quisiéramos! Lo que ocurre es que regalar un video con cada ejemplar, por ejemplo, ni es fácil ni es barato, así que necesitamos que alguna compañia colabore con nosotros para ayudarnos a sacarlos (es triste "pidi", pero más triste es "pasá jambre"). Por cierto, antes de abandonar el sector critico me gustaria decirle **al Consolero Cabreado (Madrid)**, que no es que no hayamos querido sacar más trucos del Doom de Super, es que no los hay. Incluso me apostaria algo contigo a que los que has visto por ahí son de otra consola (y que no te dé miedo a poner tu nombre, que aqui no nos comemos a nadie).

A otra cosa. Se nota que el mes de marzo cada vez está más próximo, porque vuestras preguntas sobre Nintendo64 comienzan a inundar la redacción. La carta-tipo sería muy similar a la de **David Polantinos (Madrid)**, o a la que me han enviado desde Vigo **Daniel Crespo** y un colega suyo bajo el pseudónimo de **Los Reyes del Juego**. Y es que parece que no os acabáis de convencer de que la "peaso" máquina de Nintendo va a ser mejor que Saturn y PlayStation juntas. ¡Que si hombre, que os lo digo yo! Y seguro que con el tiempo habrá juegos como los que mencionáis en vuestras cartas (Dragon Ball, FIFA'97,...), e incluso mejores, porque no sé vosotros, pero yo estoy deseando que me enseñen cosas nuevas, y no tantas conversiones a 64 bits de titulos que ya existían antes.

Sólo es cuestión de tiempo, que ya queda muy poco; de paciencia; y de tener las 9.900 pelillas del ala que va a costar cada cartucho aproximadamente. Aunque para cuando podáis disfrutar del juego de Olimpiadas por el que me preguntáis, quizá haya que pagar en euros, porque los próximos Juegos de Sidney serán en el 2000.

Pasemos ahora a asuntos más concretos, como la preocupación común que tienen ese par de almas gemelas que son **Alicia Beñuls (Bilbao)** y **Antonio Escudero (Guadalajara)** por saber si ahora que se rumorea que Nintendo y Square están haciendo las paces tendremos una versión PAL de Super Mario RPG. La verdad es que ninguna compañia ha comentado nada al respecto, pero reconozco que esa posibilidad me suena a música celestial y no me parece tan descabellada si al final se confirma la reconciliación. Siguiendo con el tema del Rol, justo en este número tenéis información fresquita y en primicia sobre Terranigma (SNES), que saldrá seguro y además traducido al castellano. Chicos, aqui tenéis carnaza para los próximos meses. Alicia también me cuenta su desilusión con Secret of Evermore, y como por lo que dice deduzco que le van los RPG's más puros, me atrevo a recomendarle Breath of Fire II aunque los textos estén en la lengua de Shakespeare (un tio que hablaba inglés y dicen que escribia mejor que yo).

Me voy, y este mes le voy a otorgar el honor de cerrar mi consultorio a **Roberto Cantín**, un zaragozano que se vuelve loco por los simuladores de construcción tipo Theme Park, Sim City o Sim City 2000. Pero me temo que lo llevas algo crudo compañero, porque ninguno ha llegado a aparecer en nuestro pais, así que como no te agencies un Exin Castillos... ¡Ah! y en cuanto a lo de Clayfighter, has acertado: el Tournament Edition es la segunda parte del juego, pero no te la recomiendo a menos que te encanten estos luchadores de plastelina. Francamente, a mi me vienen a la cabeza varios titulos de lucha con más solera que me compraria antes que ése (Killer Instinct, Fatal Fury Special, UMK3 o el más "moderno" Street Fighter Alpha 2). En fin, que hasta aqui hemos llegado por este mes. Espero que os haya gustado este cambio de rumbo y que estéis ya cogiendo papel y boli para escribirme. Si hay alguien ahí fuera, quiero que sea gente inquieta y con ganas de participar. Sólo ellos podrán contar a sus nietos que un dia compartieron página conmigo.



Envia tus cartas con dudas, sugerencias, criticas y lo que quieras a: **EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.**

el Confidencial

Salud camaradas. ¿Listos de nuevo para escuchar lo que se comenta en los corrillos consoleros más calentitos?

▸*En territorio yanqui va a comenzar a emitirse, si es que no está ya en antena, la segunda temporada de* ***Street Fighter: the Animated Series****. Los protagonistas serán los personajes de SF Alpha 2, y también hemos oido que uno de los episodios se centrará en la gente de Final Fight.*

▸*Internet sigue dando que hablar: Nintendo y* ***Netscape*** *(creadora de uno de los navegadores de red más usados) se han unido para trabajar en un proyecto llamado Navio. ¿El objetivo? Repitamos simplemente las asépticas palabras de Mr. Yamauchi, presidente de Nintendo Japón: la Gran N está muy interesada en Internet.*

▸*Apuntad los nombres definitivos de los personajes de* ***Street Fighter EX****: Cracker Jack, Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, Skullomania, Pullum Purna, Doctrine Dark y Hokuto. También se siguen oyendo cantos de sirena sobre SF3. El último dice que Chun-Li no estará, pero que será sustituida por otro personaje femenino.*

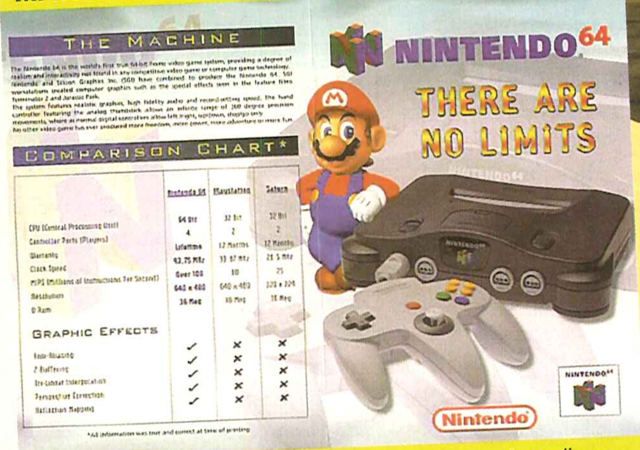
▸*Otro gran productor de rumores es* ***Mortal Kombat****. John Tobias trabaja en el juego de Sub-Zero del que ya os habíamos hablado (aunque parece que finalmente será para PlayStation), mientras Ed Boon se esfuerza en conseguir que MK4 esté listo en Marzo. A nosotros, sin embargo, lo que nos suena ha gloria es esto: Williams podria estar preparando un Mortal Kombat RPG junto con Square o Enix.*

▸*Veamos ahora qué se cuece en los corrillos de N64. A: en Wave Race hay trucos para usar un delfin en lugar de la moto de agua, y también para recorrer los circuitos al revés. B: Hexen y Doom tendrán un modo cuatro jugadores con pantalla partida a lo Mario Kart64.*

▸*Terminamos con una anécdota: un avispado diseñó varias pantallas de* ***Street Fighter II Kids*** *y las metió en Internet para llamar la atención de Capcom y que así la compañia japonesa le diese trabajo. Sin embargo, con lo que se ha encontrado es con algún que otro "problemilla" legal, porque con las licencias no se juega.*



MARIO de las ANTÍPODAS



	Nintendo 64	Playstation	Saturn
CPU (Central Processing Unit)	64 Bit	32 Bit	32 Bit
Controller Ports (Players)	4	2	2
Warranty	Lifetime	12 Months	12 Months
Clock Speed	93.75 MHz	33.87 MHz	28.5 MHz
MIPS (Millions of Instructions Per Second)	Over 100	30	25
Resolution	640 x 480	640 x 480	320 x 224
D Ram	36 Meg	[illegible]	[illegible]
Graphic Effects			
Anti-Aliasing	✓	✗	✗
Z Buffering	✓	✗	✗
Tri-Linear Interpolation	✓	✗	✗
Perspective Correction	✓	✗	✗
Reflection Mapping	✓	✗	✗

Esto que veis es un anuncio publicitario de N64 en Australia nada menos. Allí no se andan por las ramas: plantan un cuadro de especificaciones técnicas bien grande para sacarle los colores a Saturn y PlayStation, y punto. El que quiera entender, que lea.

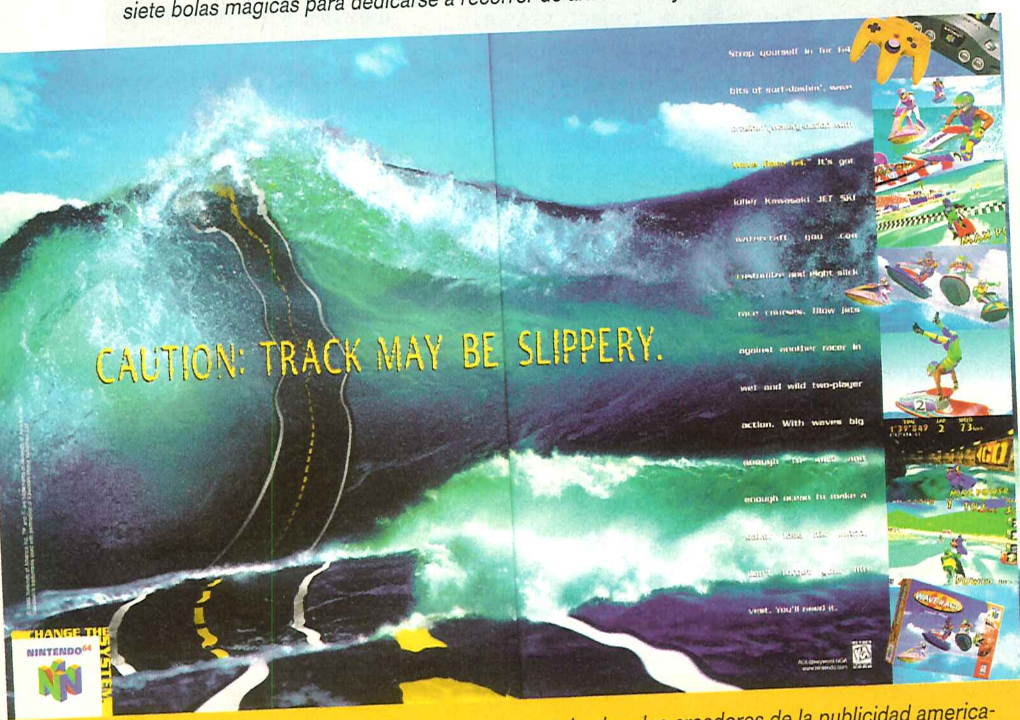
¿FATALITY o INDIGESTIÓN?

Mortal Kombat es una caja de sorpresas. Tan pronto nos descubre un nuevo Fatality de Nightwolf (sólo ejecutable después de una copiosa comida a base de frijoles), como nos enseña la mejor manera de arreglarnos la sonrisa por si un dia Liu Kang nos propina una galleta de las suyas.



GOKU el 'BACALADERO'

Ignoramos si Toriyama estará al tanto del asunto, pero el caso es que por ahi circula un CD (con anuncio televisivo incluido) en el que Goku se dedica a interpretar temas tipo "El Venao" o "Encerrado en un videojuego" en clave maquinera. ¿Dejará de buscar las siete bolas mágicas para dedicarse a recorrer de arriba a abajo la ruta del bacalao?



PRECAUCIÓN, CURVAS PELIGROSAS (y deslizantes) en 3 KM

Cuando se pusieron manos a la obra, los creadores de la publicidad americana de Wave Race se hicieron una pregunta muy simple: ¿qué tipo de juego vamos a promocionar? Uno de carreras, naturalmente. ¿Y dónde se desarrollan normalmente las carreras? En circuitos, por supuesto. Así que ni cortos ni perezosos dibujaron esta flamante carretera de dos carriles en medio de un oleaje de aqui te espero. Original, ¿verdad? Pues además los muy cachondos nos avisan de que tengamos cuidado, porque el firme puede estar deslizante.

La PORTÁTIL, CHUPANDO PANTALLA






THE TIMEMOOR

Gameboy Pocket is a lander klander little, bealle, know it.

GAMEBOY

Frankfurter Algromenagiier

Mit eine Gameboy Pocket, Seine listro amatomen, meine mutter glorien.

GAMEBOY



La Game Boy se está prodigando últimamente en TV. Se ha dejado ver en un anuncio colorido con chica verde incluida. Y mientras tanto, ha compartido pantalla y estrellato con Chapis y Belinda (en QMD), y hasta se ha ido a Chiquitistán para ver a Lucas Grijander. ¡Que lo sepas!



Según una información difundida por el diario Seattle Post Intelligencer, **Steven Spielberg** estaria interesado en producir o programar juegos para Nintendo64. A través de la compañia que ha fundado con David Geffen y Jerry Katzenberg, **Dreamworks**, dedicada al software de entretenimiento, el famoso cineasta podria introducirse con todos los honores en el Dream Team de Nintendo. El Seattle cita que fuentes bien informadas han sido testigo de un primera toma de contacto entre Dreamworks y el personal de la gran N. Howard Lincoln, «chairman» de Nintendo América, también ha echado leña al fuego admitiendo que Spielberg le llamó para felicitarle por Mario y confesarle que está absolutamente flipado con el juego. A todo esto se une el hecho de que su amigo y compañero de batallas, George Lucas, ya se ha metido de cabeza en los 64 bits con el fantástico Shadows of Empire.

TEST *de* INTELIGENCIA

1-Sus planes para el día 1 de marzo son...

a) Asistiré a una charla-coloquio sobre la industria hortofruticola moldava ante el reto de Maastricht.
b) Iré raudo y veloz a comprarme una Nintendo64.
c) Repasaré los momentos estelares de la Gemio en Sorpresa, Sorpresa (video en versión reducida de sólo 15 horas de duración).

2-En caso de catástrofe nuclear, intentaría salvar...

a) Aquel CD de "Ozulin" de Ubrique que me regaló mi amigo el sordo.
b) El rosario de mi madre, y que se queden con todo lo demás.
c) Mi colección de juegos de Super Nintendo.

3-Si pudiera, en las próximas elecciones votaría a...

a) Super Mario Bros.
b) Indalecio Orduño, líder del Movimiento para la Emancipación de la Marsopa Gallega (XXVII Congreso).
c) Esta es una pregunta trampa, porque todos sabemos que votar se escribe con "b".

4-El sueño de su vida es...

a) Pasar unas vacaciones tumbado al sol en las playas paradisiacas de Ciudad Rodrigo.
b) Conocer a algún apuesto y simpático redactor de Nintendo Acción.
c) Comprarme una batidora estéreo con teletexto y que me regalen un teléfono móvil.

5-Cuando usted oye la palabra "portátil", piensa en...

a) Una Game Boy.
b) ¿Cuando oigo quéeee?
c) Un ordenador péntium 3509X a 800 MHz de velocidad con memoria RUM de 600 hiperbytes y microprocesador Exfrugtel (y por cierto, también con teléfono móvil de regalo para compras superiores a 25.000 rupias austrohúngaras).

OBSERVACIONES

Si sus respuestas han sido 1b, 2c, 3a, 4b y 5a, no se puede saber a ciencia cierta si es usted inteligente o no (como comprenderá, para eso necesitaríamos hacerle un test), pero al menos es muy probable que compre esta revista habitualmente y así contribuya al mantenimiento de los indefensos personajillos que trabajan en ella. En caso de que haya respondido cualquier otra cosa, debería usted visitar inmediatamente a su veterinario de cabecera para que le revise la tapa del delco de su neurona.

OTRO FLASH de los BUENOS

Konami acaba de poner a la venta su **Perfect Striker** en Japón. Junto al prodigioso juego de fútbol, que aqui se llamará ISS64 y llegará muy pronto, la compañia nipona también ha lanzado Mahjong Master. Ambos salen a 9.800 yens, 98$ para los yanquis. El 28 de febrero se producirá otra entrega de producto. El béisbol será el protagonista, de la mano de Powerful Pro Baseball 4, que quizá no veamos nunca aqui.



Por NP/i

Me cuentan que los americanos están como locos con MOTHER 3. La siempre imitable Nintendo Power coloca la cosita de Nintendo Japón en el mercado yanqui con el nombre provisional de Earthbound64. Sea como sea, el RPG estará disponible en niponia seis meses después de que la parturienta Nintendo dé a luz el 64DD.

Zelda64 está ¡¡sólo!! al 50% de desarrollo. Si a Miyamoto le da la gana, el juego llegará a finales de 1997. Y si le ponen un vigilante jurado ha dicho que no lo hace. Con calma, Arakawa, no fuerces las cosas.

Se confirma lo de Clayfighter III sólo que con cambio de nombre. Clayfighter Extreme les mola más a los de Interplay, que además han asegurado que será compatible con el *jolting pack* ése de las vibraciones. Hasta mayo, no te quites el sayo.

Y ahora una de las que nadie se cree: los diseñadores del hard de 3DO y M2 (3DO Studio) se han lanzado a la caza y captura de un equipo de desarrollo para N64 con el objetivo de programar Battle Sport II.

Westwood también anda embarcada en un proyecto enorme que se llama Command & Conquer, del que dicen que es lo mejor que se puede encontrar en estrategia de aquí a Lima. Lo mejor también iba a ser un juegazo (¿?) de nombre Freak Boy, pero en Virgin han decidido que había que encontrar problemas y le han dado la perla a otro grupo de programadores. Tendrán que cambiarlo de arriba a abajo.

Nintendo-Nin-ninten-nin-nintendo 64 mix: Playmates podría estar trabajando en Jungle Bots para N64. Interplay desarrolla la versión correspondiente de Actua Golf y ha pasado a limpio los primeros bocetos de Raze. Ocean, si termina Mission:Impossible, se meterá de lleno en Ascension. Y finalmente Tecmagik curra como loca en Deadly Honor y Rotor Gunners. ¿Más alegría para el cuerpo, Macarena?

SUPER MARIO 64 / *Llega el juego más aclamado de la historia*

¡¡Ya

Dicen que el que da primero, da dos veces y por eso Nintendo va a pegar el pelotazo presentando su flamante N64 junto al videojuego que más va a dar que hablar de ahora en adelante. Él es Mario, y con eso bastaría de no



ser porque el envoltorio tiene 64 bits y todas las posibilidades del mundo. Seguro que después de probarlo, ya nada será igual.



La nueva aventura de Mario cambiará vuestra forma de concebir los videojuegos. Ahora cada fase será un mundo completamente tridimensional por el que os podréis desplazar con total libertad.



En Super Mario64 os reencontraréis con personajes tan conocidos como Bowser, la princesa Toadstool y hasta Yoshi. También habrá elementos clásicos como las tuberías o las plantas carnívoras.





El juego más esperado de la historia por fin llama a vuestra puerta. Quedan pocos días para que Super Mario64 aterrice en España y se acabe eso de soñar con Japón o Estados Unidos, y de la suerte que tienen allí, cuando oigáis hablar de él. Estáis también a punto de dar la bienvenida a un **cartucho que ha revolucionado la forma de concebir los videojuegos**, marcando con un rotring del 8 un **salto fundamental en el sector de las consolas domésticas**. Y claro, un acontecimiento así sólo podía tener un protagonista como Mario, porque **el genial fontanero ha estado siempre presente en los grandes momentos de Nintendo**. Y éste es el más grande.

Para que nos entendamos, lo que Super Mario64 representa es **el paso definitivo de las 2D a las 3D**, algo a lo que muchos aspiraban, pero que nadie había conseguido hasta ahora poniendo tanta calidad técnica sobre el tapete. Cuando conectéis el nuevo juego de Mario entraréis en un mundo en el que por fin **vuestra libertad de movimientos prevalecerá sobre la voluntad de los programadores**, de tal forma que si os apetece subiros a un árbol en el escenario que queráis, lo podáis hacer aunque eso no represente ningún progreso en la partida. Simplemente, os estaréis dando el gustazo de **disfrutar de un entorno totalmente tridimensional** en el que vosotros decidiréis dónde queréis ir y qué vais hacer a continuación. Un concepto tan asentado como **el scroll lateral**, que os obliga a ir siempre hacia adelante en las fases, simplemente **no existirá en la nueva aventura de Mario**.

Esta revolucionaria manera de entender el juego ha requerido de algo más que buena voluntad por parte de los programadores, y ahí es donde se pone de manifiesto la superioridad técnica de la

viene!!









máquina de Nintendo. La capacidad tecnológica de la N64 ha hecho realidad el sueño de muchos fans: tener **un cartucho en el que se unen la apabullante jugabilidad de las aventuras de Mario y la calidad de la mejor consola** de entre las llamadas de última generación.

El ingenio, la simpatía y el dominio de las plataformas que la estrella de Nintendo ha demostrado sobradamente en todos sus juegos anteriores seguirán estando presentes, pero ahora brillarán más que nunca. Porque donde antes solamente habia una parte del escenario sobre la que saltar ahora os encontraréis con un soporte que irá aumentando de tamaño conforme os acerquéis a él, tendrá una forma y un volumen tan reales que lo podréis rodear sin problemas, y presentará una textura invariable lo miréis desde donde lo miréis.

Además, esta vez habrá un **nuevo invitado estelar en las partidas: el elemento puzzle**, que os pedirá **inteligencia además de habilidad** para completar vuestros objetivos.

El complemento imprescindible de este espectacular montaje será un **control también novedoso**. El planteamiento resulta evidente: un personaje capaz de moverse en todas direcciones requiere un instrumento más manejable que el clásico botón direccional. La respuesta está en el joystick analógico del mando de N64, que cumplirá a la perfección la labor para la que fue diseñado. Con él se completan los **tres pilares fundamentales** sobre los que va a descansar la gran obra de Mario: **técnica, jugabilidad y control**. Tenedlos bien presentes, porque el gran momento se acerca... ¡Todos preparados!

Howard Lincoln,
'Chairman' de Nintendo América:

"No existe otro sistema en este planeta que permita a los aficionados al entretenimiento interactivo jugar a lo último en videojuegos, la última obra maestra de Miyamoto, Super Mario64."







La fórmula mágica del nuevo Mario consiste en combinar la jugabilidad desbordante de todos sus juegos anteriores con las asombrosas posibilidades técnicas que ofrece la nueva máquina de Nintendo. El resultado salta a la vista. Excepcional.

El mundo está a sus pies

*Mario64 ha venido acaparando portadas en los medios especializados de todo el mundo desde que salió a la venta en Japón (antes incluso). La imagen del fontanero se ha convertido en habitual en las páginas de cualquier magazine de videojuegos, y su nuevo cartucho ha suscitado elogios unánimes: **ha sido elegido mejor juego de todos los tiempos** por la prestigiosa revista Edge, y ha recibido la **máxima puntuación posible** en diversos comentarios. Este mes se ha plantado en la portada de nuestra revista y ha empezado a llenar de magia las páginas. Es ya un referente necesario para entender el futuro de los juegos.*



Game of the Year

BEST OVERALL

These are the best that the videogame world has to offer. Throw out the scores, throw out any previous opinions, and get out the cash. These are the games that you absolutely have to have!

GAME OF THE YEAR

Remember, Mario, the camera is your friend!

Esta selección de revistas es sólo una pequeña muestra de la cobertura que está recibiendo Super Mario64 en todo el mundo: acapara portadas y recibe las máximas puntuaciones.





No, no estáis soñando. Efectivamente es Mario con un par de alas en la cabeza. El fontanero recogerá varias gorras durante el juego, y cada una le otorgará un poder diferente.

Perfil de una estrella

El camino de Mario hacia el estrellato está lleno de anécdotas y datos curiosos como por ejemplo:

•En realidad, Mario es un niño prodigio. Tiene sólo 15 años de edad, pero este tiempo le ha bastado para convertirse en un veterano del videojuego.

•Su creador, Shigeru Miyamoto, comenzó a trabajar para Nintendo cuando finalizó sus estudios. Tenia 24 primaveras y una prometedora carrera por delante.

•Cuando hizo su debut en los salones recreativos (en 1981, con Donkey Kong), nuestro héroe bigotudo todavia no tenia nombre. Le conocian simplemente por Jumpman (hombre salto).

•Mario tuvo que esperar a que apareciese Donkey Kong Jr., la segunda entrega del juego, para ser bautizado. Minoru Arakawa, Presidente de Nintendo América, le llamó así en honor del propietario del primer almacén de la Gran N, Mario Segali.

•Su primer papel protagonista llegó en 1983 con el arcade Mario Bros. El juego también supuso la primera aparición de su hermano Luigi.

•Desde ese dia, el éxito y las grandes cifras han acompañado a Mario: se han vendido más de 50 millones de unidades del primer cartucho de NES en todo el mundo, y en 1993 habia más de 100 millones de personas que tenian un juego de Mario en casa. Ese número habrá seguido aumentando hasta llegar a nuestros dias...

•Ahora, con Super Mario64, el fontanero italiano se ha puesto a la vanguardia del videojuego doméstico. Su fama ha aumentado proporcionalmente a las ventas del nuevo cartucho, lo que le convierte sin duda en el personaje más querido (y rentable) de Nintendo.

Los geniales vuelos de Mario representarán una excelente oportunidad para comprobar la velocidad a la que se moverán los escenarios.

Minoru Arakawa, Presidente de Nintendo América:

"N64 es totalmente diferente a los sistemas de 16 y 32 bits existentes. Puedes apreciar las diferencias desde el primer momento que conectas Super Mario64."

10 razones para comprar Super Mario64

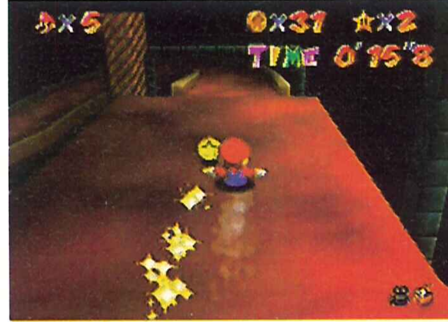
1-Mario: Sin él nada sería igual. La estrella más rutilante del videojuego volverá a llenar la pantalla de simpatía y desenfado.
2-Miyamoto: Es un verdadero genio de la programación, y ha utilizado todo su talento para culminar su obra maestra.
3-Nintendo64: Con sólo ver los primeros momentos de Super Mario64 comprenderéis porqué la máquina de Nintendo ha abierto una nueva dimensión del entretenimiento.
4-Gráficos: Entornos tridimensionales, texture mapping, zooms, rotaciones, cambios de ángulo de visión...Nunca habíais visto nada igual.
5-Control: La novedosa utilización del joystick, unido a su fiabilidad, pondrá por las nubes vuestra capacidad de movimiento.
6-Imaginación: ¿Quién dijo que en las plataformas ya estaba todo inventado? La originalidad de las situaciones desterrará las palabras repetición y monotonía de vuestro diccionario.
7-Amplitud: Horas y horas de partida, y todavía os quedarán mundos por recorrer. Será uno de los juegos más largos que os echaréis a la cara.
8-Tradición: Hay quien lo llama "imagen de marca", y Nintendo se ha sabido labrar la suya gracias a la calidad de sus productos. Si además es Super Mario, tiene que ser un gran juego.
9-Sonido: ¿Imagináis conectar el cartucho y oir a Mario decir en inglés "¡soy yo, Mario!"? A partir de ahí, cualquier efecto sonoro que se os ocurra se hará realidad durante el juego.
10-Diversión: Sólo los mejores saben combinar las dosis necesarias de técnica y entretenimiento. Cuando no podáis soltar el mando sabréis que en Mario64 esa mezcla es perfecta. Y que estáis ante el mejor.



La posibilidad de realizar cambios de cámara constantes os regalará perspectivas tan acongojantes como la que muestra esta imagen. Llevando a Mario por recovecos tan estrechos, casi sentiréis vértigo cuando tengáis el mando en vuestras manos.

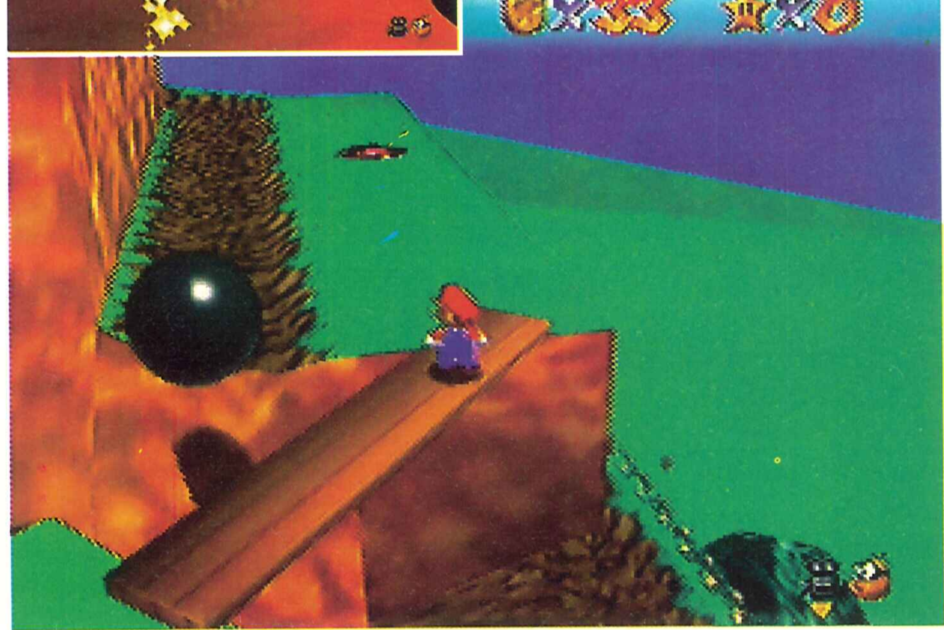






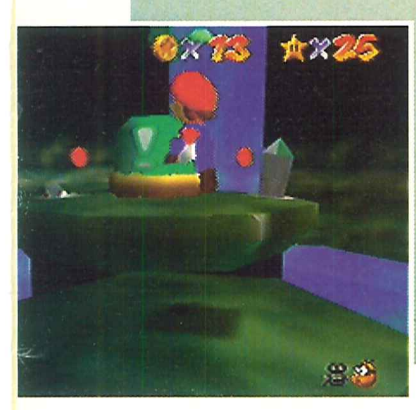
Rafa Martínez, Director de Marketing de Nintendo España:

"Super Mario64 es el mejor videojuego del mundo."



Al habla con el creador de Mario





Shigeru Miyamoto, programador de Super Mario64:

"Personalmente, estoy satisfecho porque hemos creado algo nuevo y único, algo que no existía en el pasado."

En esta **entrevista de nuestro corresponsal en Japón**, en la que también hemos incluido parte de otra que concedió a la revista japonesa *Fami Maga*, **Shigeru Miyamoto** (creador de Mario y programador de Super Mario64) nos **cuenta sus impresiones sobre el nuevo juego**:

•¿Cuándo empezó a pensar en Mario64? "Hace mucho tiempo. En primer lugar, antes de crear juegos para Super Famicom quería hacer uno que usara polígonos. Pero eso era imposible, así que utilicé las *trampas* del chip FX cuando hice Starwing y Stunt Race. Gracias a esas experiencias comprendí lo que necesitaba para los juegos futuros. Me llevó tres años aprenderlo, y para entonces ya tenía una idea de cómo funcionaría Nintendo64. Después tardé otro año y medio en trasladar los datos a la nueva consola. En total, necesité entre cinco o seis años".

•¿Con qué parte empezó a trabajar? "Se tardó un año en crear al personaje y concebir las cámaras antes de entrar en detalles. Al principio sólo estaban un conejo y Mario. En una prueba, Mario y el conejo se perseguían".

•En Super Mario64 hay más puzzle que en juegos anteriores. ¿Lo introdujo a propósito? Sí. De hecho, Mario y Zelda serán algo similares, porque estaba haciendo Zelda a la vez que Mario.

•¿Cómo ve Super Mario64 comparándolo con los anteriores juegos? ¿Es éste el mejor? "Personalmente, estoy satisfecho porque hemos creado algo nuevo y único, algo que no existía en el pasado. Con respecto al juego, tendré que esperar a que sean los consumidores los que le pongan adjetivos. Hablando de Mario64, creo que hemos utilizado sólo el 60% de la capacidad tecnológica total de N64".

•¿Qué respuesta ha tenido de los usuarios con respecto al juego? "Recibí muchas cartas de fans, incluyendo algunas de niños que están en la escuela elemental, diciendo que ya habían conseguido las 120 estrellas. ¡Algunos chavales que van al jardín de infancia deben ser mejores que yo jugando a Super Mario64! Creo que deben tener muy buena impresión".

•¿Qué lecciones se pueden extraer de Mario64 acerca de los juegos en 3D? "No creo que haya lecciones que aprender. Básicamente, los juegos en 3D están hechos a partir de las experiencias de los creadores, pero todavía no sabemos cómo hacer un juego que se corresponda con la experiencia de los usuarios. Realmente no fue una lección para nosotros, porque ya la habíamos aprendido con los juegos que llevan el chip FX. Sólo confirmamos la importancia de hacer juegos que se correspondan con el deseo de los usuarios.

Al hacer Super Mario64 también pudimos constatar el potencial de N64. Durante el desarrollo descubrí muchos puntos que debían ser modificados o mejorados en el proceso de creación de un juego para esta consola. Fue una lección que aprendimos con Mario64 y que ahora nos sirve para Zelda. Mario64 fue una especie de puesta a punto para hacer Zelda".

•Los rivales de Mario64, como Crash Bandicoot para PlayStation o Sonic Blast para Saturn, son esencialmente juegos en 2D. ¿Qué opina sobre ellos? "Puede que sean más fáciles de jugar para el consumidor y también más fáciles de programar. Es simplemente una cuestión de objetivos, de ver lo que ellos buscan y lo que buscamos nosotros. Nosotros queríamos hacer algo diferente con Mario64".

•¿Para cuándo podemos esperar la segunda parte? (Risas) "Puede que sea más barato si se va introducir en el 64DD. Pensaré en ello cuando acabe Zelda" (N. del redactor: al recibo de estas líneas, Zelda estará a punto de *caramelo*).



Los diálogos con otros personajes (en perfecto castellano) y las peleas (sin turnos) serán, como de costumbre, los dos momentos fundamentales en los que se dividirá la acción de este nuevo RPG de Enix.

IMÁGENES en primicia del nuevo juego de ENIX.

TERRANIGMA

SERÁ EL PRÓXIMO RPG EN CASTELLANO

Por fin se descubrió el pastel: Terranigma, la segunda parte de Illusion of Time, es la bomba que Nintendo arrojará en Super Nintendo durante la próxima Primavera.

Hemos tenido acceso a las eproms del juego y gracias a ello podemos ofreceros antes que nadie las primeras imágenes del que será el próximo RPG traducido al castellano que Nintendo edite en España. Será en **abril**, todo está confirmado, y nos regalará más o menos todo lo que leeréis a continuación.

La aventura de **Enix** comenzará cuando vuestra curiosidad os lleve a conocer que existe una división entre el mundo de la Luz (el vuestro) y el de la Oscuridad. Nada especial, si no fuera por un "pequeño" inconveniente: tras hacerlo, descubriréis que todos los habitantes de vuestro poblado se han quedado congelados. Entonces tendréis que comenzar el inevitable viaje para conseguir que las cosas vuelvan a la normalidad.

Esto es sólo un resumen de los primeros minutos de juego, en los que pudimos apreciar el **esmerado diseño de los escenarios** y escuchar lo que se perfila como una magnífica banda sonora. Además, también podemos adelantaros que el protagonista podrá, además de las acciones típicas, saltar y escalar torres. Este rasgo, junto con otros como el **desarrollo de los combates** (sin turnos, aunque con pérdida de puntos de energía), caracterizará a Terranigma como un **action-RPG** de pura cepa. Un juego que, sin duda, dará mucho que hablar en los próximos meses.

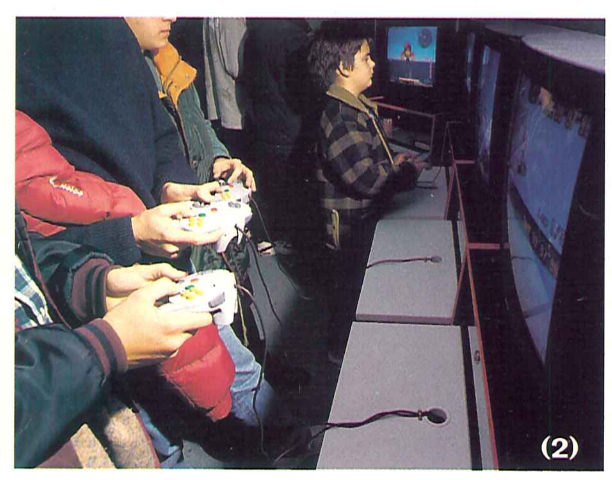
En abril, 32 megas de ROL para la Super.

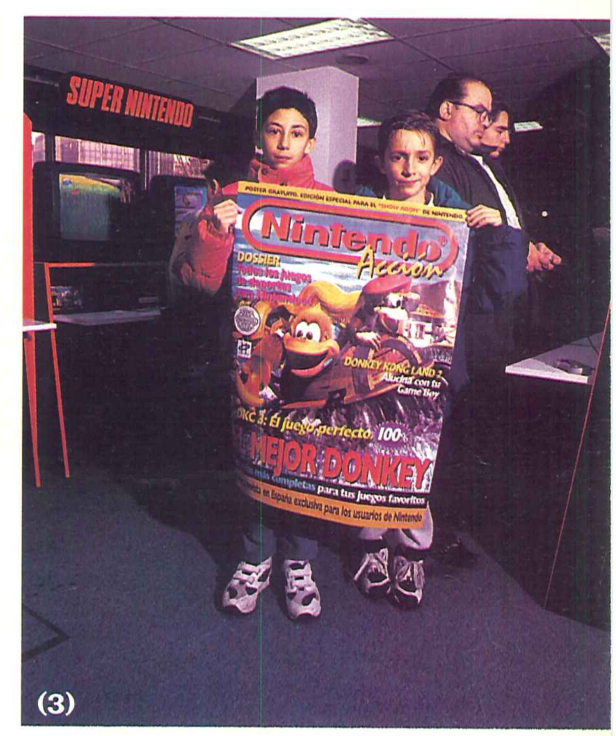
eventos Miles de niños descubrieron la nueva tecnología Nintendo.

FUNCIONÓ A LAS MIL MARAVILLAS EL SHOWROOM ORGANIZADO POR NINTENDO ESPAÑA

•La exposición finalmente se prolongó hasta el 12 de enero.







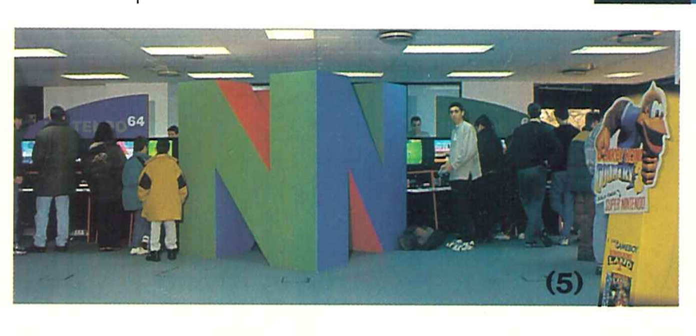
Al final fue casi un mes de Showroom, y además casi ininterrumpido. La idea funcionó a las mil maravillas y los organizadores, a la sazón Nintendo España, han quedado tan entusiasmados con el tema que no sólo han dejado preparada la sala para posteriores citas, sino que además han prometido poner en marcha otro Showroom en breve. Pero bueno, ¿y en qué ha consistido esto del Showroom? En pocas palabras en una **enorme sala de juegos** en la que miles de niños han **probado y disfrutado del catálogo de software al completo de Nintendo España**.

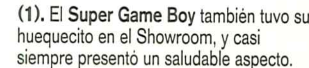
La exposición se celebró en el edificio de oficinas de Nintendo en Madrid entre el 19 de diciembre y el 12 de enero. Se habilitó una de las plantas que fue equipada con **101 puestos de juego** repartidos entre 34 N64, 38 SNES, 8 SNES con Super Game Boy y 21 GB Pocket. La organización estableció turnos de dos horas para que una media de 100 niños cada vez se adueñara de las consolas. El show permaneció abierto más o menos 10 horas al día, así que imaginaos cuánta gente pasó por allí, todos con cita previa acordada con el Club Nintendo.

Entre los títulos más destacados estuvieron los de la nueva N64. A saber: Mario64, Wave Race, Pilotwings, Shadows of Empire y el genial Mario Kart64. Ni que decir tiene que el área de 64 bits estuvo constantemente abarrotada, lo cual no impidió que la zona de SNES, con los SF Alpha2, Toy Story, Winter Gold o joyas como Super Tennis, presentara también una buena entrada.

La opinión de los chavales que visitaron el Showroom fue unánime. Todos fliparon con la iniciativa y quedaron encantados con la nueva máquina y con Mario, del que muchos no se despegaron en las dos horas de show. Si alguno de ellos no tenía aún una decisión de compra tomada, dad por hecho que se le acabaron las dudas.







(1). El **Super Game Boy** también tuvo su huequecito en el Showroom, y casi siempre presentó un saludable aspecto.

(2). Hubo **N64** para todos, y no sólo con Mario. Títulos increíbles como Shadows of Empire o Wave Race también se estrenaron con el beneplácito del público.

(3). Dos simpáticos chavales, Pablos los dos, posan con el **súper póster de Nintendo Acción** que confeccionamos en exclusiva para el show. A todos se les entregó uno, con la enorme portada de Hobby Consolas por la otra cara.

(4). Grandes y pequeños se adueñaron de los puestos de **Super Nintendo.** Pese a la abundancia de máquinas, hubo momentos en que no cabía un alfiler en la zona.

(5)(6). La **gran N** al fondo de la enorme sala y toda la chavalería del mundo dando caña a los nuevos mandos y a los nuevos juegos de N64 con la boca muy abierta.

Nintendo 64 / 96 Mb / Nintendo-Paradigm Simulations / Simulador / Marzo



PILOT WINGS / Apúntate a la escuela de pilotos de Nintendo

Te presentamos un simulador en el que no te enfrentarás a complicados controles, ni a batallas farragosas. En Pilotwings es la sensación de volar lo que importa, pero para que no te canses de tanto cielo, Paradigm te propone superar algunas de las pruebas más originales que verás en tu vida.

No encontrarás nada como Pilotwings, excepto su *papá* en Super Nintendo, claro. También se llamaba Pilotwings, sólo que sin el 64. Y no es que causara un gran impacto en la industria cuando vio la luz allá por el verano de 1991. Era de los que hipnotizaba a unos cuantos, incluso hasta llevarles al nirvana, pero dejaba al resto con una sensación extraña de no saber exactamente a qué atenerse. La fórmula ha vuelto ahora para **nutrir de realidad** el nuevo sistema de Nintendo. Hablando de este sistema, tiradnos de las orejas si veis que nos volcamos en la máquina y no mentamos el juego. No es nuestra idea. A partir de aquí sólo se va a hablar de Pilotwings, y que conste que ya sabéis los antecedentes. Con la venia, **la máquina ha resultado el soporte perfecto**.

Decíamos que **el esquema Pilotwings SNES se repite en esta versión** (en realidad se trata de un juego completamente nuevo) para 64 bits. Una **escuela de vuelo** con unos pilotos púberes, jovencitos pero preparados, que deberán superar unos tests para lograr la ansiada licencia de piloto. El cielo se pondrá por testigo y a un lado de la balanza estará el coraje y al otro el humor. La tierra vendrá de parte de unas islas de ensueño, cuatro (una de ellas de marcado nacionalismo americano) para ser precisos, y en cuanto a los vehículos, tenemos un **ultraligero (gyrocopter)**, una especie de **cohete personalizado (rocket belt)** y un **ala delta (hang glider)**.

Los **cursos de aprendizaje se dividen en cuatro categorías** (**novatos, A, B y P**) que tendremos que superar, a ser posible con nota, para salir del local con los galones en hombros o pecho. No vale con cogerle el tranquillo a uno de los aparatos y examinarse siempre con él. Tendréis que **aprender a manejar los tres cacharros** e ir superando los tests en el orden correcto.

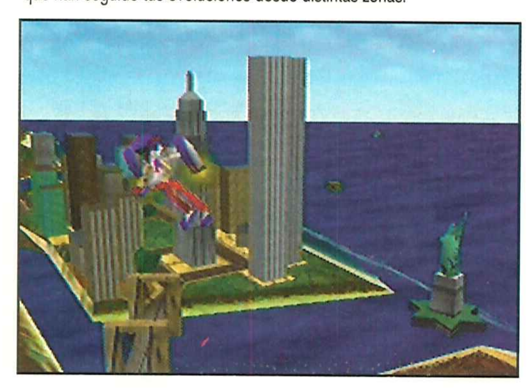
En esos tests se encuentra el meollo de la cuestión. Al principio serán tan sencillos como **superar una serie de grandísimos anillos** suspendidos en el aire, pero luego se complicará con **misiones de espionaje** (fotografiar objetivos previamente dispuestos por la máquina), **pruebas de puntería**, aterrizajes en mitad del abismo o linchamiento de globos que se multiplican como los genes de la

Volar por el simple placer de volar





Podrás repetir los últimos momentos del vuelo desde varias cámaras que han seguido tus evoluciones desde distintas zonas.



mala uva. Para cada cacharro y en cada clase, uno, dos o tres tests condicionados a un **sistema de puntuación** que incluirá cumplimiento del objetivo, tiempo empleado, impacto y toma de tierra. Podréis aspirar a alas de bronce, plata y oro. Y si conseguís como mínimo tres platas, accederéis a una categoría especial que os invitará a probar otros ingenios para que entre prueba y prueba salgáis un poco de la monotonía. Hablamos del **ángel volador**, del tío que se lanza **desde el cañón** o de las **botas de siete leguas**. Lo que hemos llamado *extra-games*.

El desafío promete longevidad y buenos modos, si es que pertenecéis a la **raza especial de jugones** que busca Pilotwings. Ambos factores vendrán adosados a un descubrimiento del aire que os pondrá los pelos de punta. Volaréis por el simple placer de creeros que voláis. De captar esa sensación se han encargado los **tíos que mejor dominan** **el arte de la simulación**, y bien que lo sabe el ejército de americano. Sólo falta el viento, el resto lo pone una **máquina que lo mueve todo**, a la máxima velocidad, y no tiene complejo de carga (loading) ni frontal ni superior. No nos dejamos nada, pero si así ocurriera, mejor, ya tenéis una escusa para volvernos a visitar el mes que viene.

Los tíos que mejor dominan la simulación y el genial Miyamoto se han conjurado para fabricar un juego de ensueño dedicado a una clase especial de usuarios.

La historia, a unos cuantos años vista

Pilotwings es el resultado de la ***estrecha colaboración entre dos monstruos del software*** *actual:* ***Paradigm Simulations****, la compañía americana especializada en el desarrollo de simuladores de vuelo, y* ***EAD****, uno de los equipos de programación de Nintendo América. En la cúpula, como* ***director del proyecto, Miyamoto*** *ponía a disposición de ambos grupos su experiencia en el mundo del videojuego. El cóctel era necesario y ha funcionado a las mil maravillas. Los chicos de* ***Paradigm han trabajado para el ejército y la aviación****, pero eran auténticos novatos en el mundo del entretenimiento. Y EAD no disponía de los recursos necesarios para fabricar un simulador de semejante altura. Así lo describe* ***Dave Gatchel, vicepresidente de Paradigm*** *(Entertainment), cuando afirma que "fuimos capaces de sacar partido al conocimiento de los videojuegos que tiene Nintendo.* ***Trabajar con EAD fue estupendo****. Ellos fueron el espíritu creativo, nosotros el brazo que trasladó las ideas a la máquina". Sobre Miyamoto, Gatchel deja caer un elogioso "era el productor, el que decretaba la estrategia de juego" que pone al jefe en su sitio.*



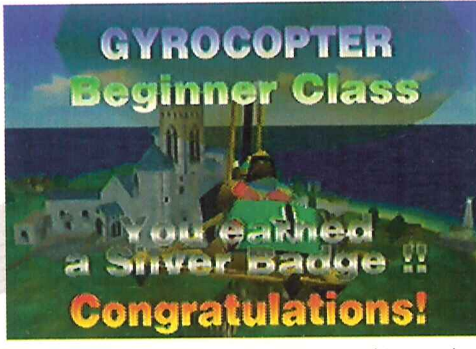
La explosiva realización técnica del juego no supuso mucho problema para Paradigm, cuyos profesionales estaban habituados al manejo de ***estaciones de trabajo Silicon*** *para los simuladores militares. Fueron estos equipos los que dieron vida al juego, apoyados por el software* ***Vega Ultravision****, máximo responsable del entorno 3D texturado de Pilotwings. Lo dicho, esta gente estaba al tanto de las capacidades anti-aliasing de N64 y sabían de su tecnología, lo que no creían es que todo eso se pudiera encontrar luego a la venta por menos de 250$. Un milagro.*

Ala delta, jugando a ser un pájaro

No ***dependemos*** *del motor, sino* ***del viento****, así que las maniobras serán harto complicadas. Deberéis* ***vigilar altura y velocidad****. Buscar las corrientes termales y actuar sutilmente sobre el mando, para que un giro leve no se convierta en peligroso vuelco. Será el* ***reto más exigente*** *de la escuela, también el más divertido, pero seguro que donde más paciencia y habilidad tendréis que echar. Añadid que no vais de paseo, sino que por ejemplo habrá que tomar fotografías, y obtendréis un fenomenal cóctel de ataque de nervios.*




Detalles como el rostro de Mario incrustado en la pléyade de presidentes en el Monte Rushmore te sorprenderán en Pilotwings.

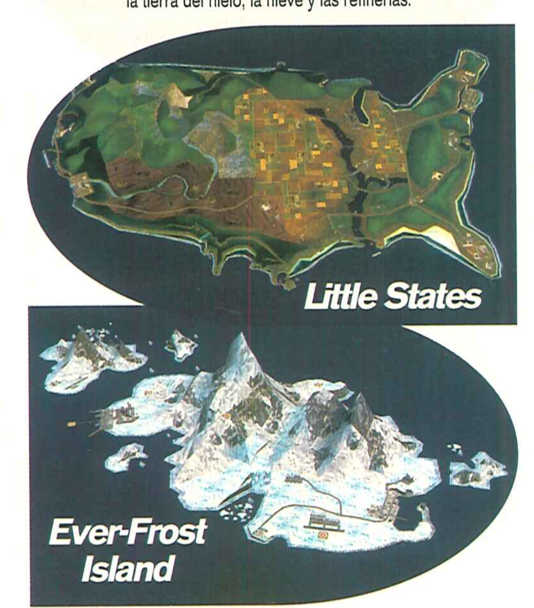


Ya tienes la plata. Está bien, pero que sepas que podrás optar al oro repitiendo operación ¡y sin perder lo que hayas conseguido!





Las pruebas de piloto tendrán lugar en estas cuatro islas llenas de vida y detalles inolvidables. En **Crescent** alucinaréis con el hotel y su "monstruo"; en **Holiday** hay una noria, caballitos y campos de golf; **Little States** es una miniatura de Estados Unidos que te podrás recorrer de punta a punta; y Ever frost es la tierra del hielo, la nieve y las refinerías.





Ultraligero, un helicóptero en miniatura





*El vuelo con motor es **menos arriesgado y os permitirá controlar** mejor las intenciones. El Ultraligero es algo así como un helicóptero en chiquitito con el que comparte hélices, la de arriba para mantenerse y la de atrás para avanzar. Lo pilotaréis con facilidad y además propondrá misiones muy divertidas, como atravesar anillos clavados en el aire o acertar dianas con los misiles. Es **muy rápido**, pero el combustible dura poco.*













El escuadrón de la muerte

*Algún día serán pilotos, por el momento son sólo **seis chavales en busca de sus alas** y dispuestos a pegarse costaladas contra tierra, aire o edificios de granito. Son estos seis locos del viento a los que os vamos a presentar ahora mismo. Se supone que **conociéndolos, podréis elegir mejor**:*


***Lark:** En vuelo combina fuerza y sutileza, lo que le convierte en el piloto ideal para el ala delta. Pero es bajito, y eso afecta a su estabilidad en el aire.*


***Ibis:** Especialmente recomendada para el asunto del jet pack, pero no te confíes. Precisamente por su exceso de confianza comete muchos errores.*


***Kiwi:** Responde bien al pad y, como es pequeñita, lo de la inercia no va con ella. Buena para el ala delta pero fatal para el jet, porque anda muy mal de inyección.*


***Hawk:** Es potente pero no anda sobrado de control, así que digamos que se queda en la mitad. Probadlo en el cañón, porque pesa tanto que el viento le resbala.*


***Goose:** Su Jet pack gasta poco, pero te será difícil controlarlo. Y en ultraligero se mueve bien, aunque lento. Eso sí, es el candidato perfecto para el paracaidas.*


***Robin:** Su deliciosa potencia la convierte en candidata ideal para el jet pack, el ultraligero y la bala del cañón. Ni se os ocurra jugar con ella en el ala delta.*

jet pack, un cohete humano

*Unos **súper cohetes al estilo Rocketeer a la espalda**. Un dedo en el pulsador para tomar velocidad y el otro en el estabilizador para frenar y no caerse. Será como volar sujeto a un motor que chupa gasolina como un Mustang y se deja llevar con las ventiscas como una pajarita de papel. En teoría se controla el aparato, en la práctica la inercia nos maltratará y tendremos que apañárnoslas para coger rumbo a base de inyectores. Trabajaréis en doble perspectiva. Una al frente, para atravesar anillos, y otra desde arriba, para el aterrizaje y alguna que otra misión.*













Vamos a hablar de los diferentes puntos de vista del vuelo en Pilotwings. Para cada vehículo habrá siempre dos perspectivas practicables. La del ala delta nos acercará o alejará la acción. La del Ultraligero nos dará a elegir entre ver desde atrás a cierta distancia o en plan subjetivo. Y la del cohete nos ofrecerá una lineal, recta, y otra desde arriba para buscar el punto de aterrizaje.

Otras formas, extra, de volar

*Cada vez que consigas, **como mínimo, una medalla de plata en las tres pruebas de cada clase**, accederás a una serie de juegos extra. Son cuatro: Birdman (novatos), Cannonball (clase A), Sky Diving (B) y Jumble Hooper (P). Y su estructura de pruebas será casi idéntica a la de los test de piloto, sólo que en teoría ahora estaremos de vacaciones.*

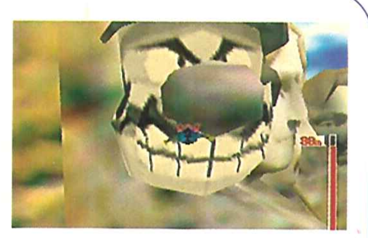
***Birdman:** El hombre pájaro, uno de los juegos para volar por volar que se ofrecerá al terminar con notable la Beginner class. En teoría sólo será practicable en Holiday Island, pero hemos leido que si haces no se sabe qué con los demás juegos extra, las dos alitas no se despegarán de ti.*





***Cannonball:** Harás de hombre bala y tendrás tres intentos para cada uno de los 4 stages que te invitan a probar puntería. Si aciertas en el centro, 25 puntos. Sólo para oro o plata en clase A.*

***Sky Diving:** Otros tres pilotos y tú caeréis por los cielos claros, y tendréis que acercaros para formar un grupo de bajada. Según el número de veces que os reunáis, sin fisuras, en el aire, obtendréis más o menos puntos. La maniobra no parece fácil, aunque tengamos todos los controles a nuestra disposición. Tú preocúpate de abrir el paraca... Oro o plata en clase B.*



***Jumble Hopper:** Te calzarás unas botas hidráulicas capaces de dar saltos portentosos y tendrás que brincar hasta la meta teniendo cuidadín de no plantar los pies donde no debes y de que no se te pase la hora límite. Tres niveles de gato con botas en total. Sólo para oro y plata en clase P.*

Hay que **sufrirlo** para ser piloto





*En el mundo de Pilotwings64, jóvenes que-quieren-ser-pilotos surcan el cielo azul en pos de **su licencia de vuelo**, a ser posible surtidita de medallas. Pero aquí no como no ocurre como en Ecuador, donde regalan el carné de conducir, aquí hay que currar y sufrir para ganarse los galones. Además, de esto va el juego, de **superar pruebas**, algunas muy incómodas, que nos obligarán a **demostrar nuestra pericia aérea**. Se nos exigirá por tanto **habilidad, puntería, estrategia y mucha calma**. Tendremos que **hacer fotos**, acertar con los misiles en dianas escondidas, encontrar las corrientes termales oportunas y mil locuras más. La bomba, y casi todo **en un tiempo límite** y con **puntos en juego**. Puntúa si cumplimos el objetivo, si chocamos, si aterrizamos bien o no, el cómo lo hagamos... En las **clases B y P** tendremos que superar **tres pruebas. Dos en la A y una como novatos.***





sorpresa Capcom lo ha dejado entrever.

GHOULS AND GHOSTS SERÁ EL PRIMER JUEGO PARA N64

•El cartucho estará disponible a finales de este año.

Aún no se ha anunciado oficialmente, pero medios japoneses ya hablan de ÉL como el primer cartucho para N64 en el que realmente está trabajando Capcom. No será ningún Street Fighter, sino otro clásico de esta movida que también marcó una época en la historia del videojuego. **Ghouls and Ghosts**, ahí es nada. El pequeño caballero contra fantasmas y esqueletos que corría para salvar a su princesa sumido en un mar de acción mientras cascaba al personal con su afiliada espada y se defendía de los monstruos con su armadura dorada. La nueva versión no lucirá ese look, sino uno basado en el engine de Mario64. O sea, escenario 3D poligonal, absoluta capacidad de movimiento y mucha aventura. Lo veremos a final del año, pero sirva esta noticia adelantadísima para poneros al día.

Game Boy Infogrames y Nintendo de nuevo plataformeando.

LUCKY LUKE CELEBRA SU 50 ANIVERSARIO PROTAGONIZANDO UN JUEGO PARA NINTENDO

•En marzo tendremos la versión portátil.

Lleva desde 1947 dando guerra y haciendo la puñeta a los Dalton. Su papá, Morris, quería retratar el mundo del salvaje oeste de una forma divertida, muy desenfadada y pensó en Lucky Luke como el vaquero pintoresco a cuyo alrededor debía girar una panda chiflada que ya ha pasado por la televisión, el cine, el vídeo, los juguetes, las esferas de los relojes, las camisetas... y ahora los videojuegos. Morris no se lo imaginaría, pero vosotros seguro que sí: es **Infogrames** la compañía que está dando los últimos retoques a la versión Game Boy, que será la primera en aterrizar, de Lucky Luke. El plataformas que resultará ya está en manos de **Nintendo España**, confirmado al 95%, así que será la gran N quien nos acerque el cartucho quizá en marzo. Más o menos tres meses después está previsto el lanzamiento de la versión de Super, también de la mano de Nintendo.



GANADORES CONCURSO INFOGRAMES

Ganador Grupo C. Primer premio, Súper lote de productos Tintín más un juego:
Juan José López Decayón, Córdoba.

Ganadores Grupo B: Recibirán cada uno una bolsa de viaje y una riñonera de Tintín, y un juego:
Alvaro Polo Perea, Madrid.
Ernesto C. Hurtado García, Málaga.
Andrés Arteaga Galindo, Cuenca.
Pedro Pitera Madrid, Murcia.
Miguel Calabria García, Madrid.

Ganadores Grupo B: Recibirán cada uno una mochila y una riñonera de Tintín, y un juego:
Sergio Ratia Leal, Sevilla.
Jacob Negre Corpas, Gerona.
Antonio García Navarro, Valencia.
Raúl Cid Fernández, Madrid.
Diego González, Barcelona.
Urtzi Zubía Sampedro, Alava.
Jorge Gallego Blázquez, Cáceres.
Jordi Priego, Lérida.
Luis Miguel Cano Cruz, Barcelona.
José Justo Fdez. Catalán, Jaén.
Diego Roma Ruibal, Pontevedra.
Alvaro Santiesteban, Madrid.
Richard Puga, Madrid.
Beatriz Lorenzo Sobrado, Asturias.
Fco. José Villalon Morales, Madrid.

Y además, a otros cien participantes les ha correspondido una camiseta exclusiva de Infogrames.

actualización A finales de marzo, te convertirás en Tom Cruise.

OCEAN OFRECE LOS PRIMEROS DATOS DE SU MISIÓN IMPOSIBLE

•Se está programando con un nuevo lenguaje de inteligencia artificial.

Tras un año y medio de dedicación absoluta, ya era hora de que el equipo de Ocean que programa **Mission:Impossible** se dignara a decir algo. Algo que fuera más allá de "será una conversión del éxito cinematográfico protagonizado por Tom Cruise", "la máquina....". Esta vez se han despachado bien. Ya sabemos que el juego será un arcade con dosis de acción, estrategia y aventura y que su desarrollo nos invitará a destripar seis misiones basadas en el film pero con estructura independiente.





Adoptaremos el papel de Ethan, el de Cruise, y en cada misión tendremos que recuperar objetos, hablar con personajes o viajar a ciertos lugares, todo dentro de un amplísimo marco de jugabilidad que impedirá que se repitan objetivos o acciones.

Ocean está empleando un nuevo lenguaje de inteligencia artificial, el **SUUL**, que ha sido desarrollado por Infogrames. Este código permite crear personajes que piensen, que vivan e incluso que demuestren sus emociones.

Mission:Impossible puede aparecer a finales de marzo, aunque parece que Ocean aún no lo tiene claro. Si que tienen claro el futuro, que pasa irremisiblemente por el 64DD, del que dijeron que podría darnos muchas más misiones imposibles, y por Internet, que será el medio a través del que podremos enfrentarnos a otros miles de Cruises.

Una estrella en tu consola SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

TINTIN

EL TEMPLO DEL SOL

20
niveles distintos

3
grados de dificultad



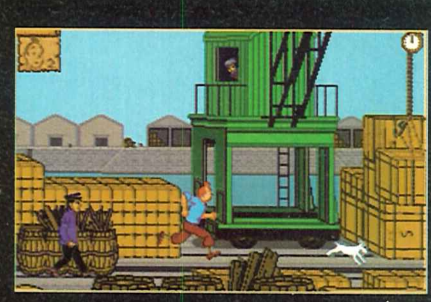


¡Debe ser una maldición! Una extraña epidemia afecta a un grupo de exploradores recién llegados de Perú. Dicen que la causa de este mal podría ser una misteriosa momia... Y para colmo de males, acaba de desaparecer el profesor Tornasol. Tintín tiene que descubrir la verdad...

"Un asombroso relato que te hará vivir apasionantes y palpitantes aventuras con innumerables sorpresas..."











Distribuido por:
ArcadiA
A FUNSOFT COMPANY

TUROK quiere ser el nº 1

ENTÉRATE DE CÓMO Y POR QUÉ EL JUEGO PRODUCIDO POR ACCLAIM, Y DESARROLLADO POR IGUANA, SE CONVERTIRÁ EN EL CRACK DE LA TEMPORADA PARA NINTENDO64. A CONTINUACIÓN TE DESVELAMOS LOS SECRETOS DE LA PROGRAMACIÓN, EL NUEVO ARGUMENTO Y LAS EXCELENCIAS TÉCNICAS DE UNO DE LOS ARCADES MÁS ESPERADOS DEL MOMENTO. QUE USTEDES LO DISFRUTEN, Y DE MOMENTO, A LEER.









EL NUEVO TUROK

Turok ha cambiado de guión. El indio que se emborrachaba de viajes interdimensionales para vérselas con un tipo que maneja el tiempo a su antojo, se ha convertido de la noche a la mañana en un joven estudiante con beca para jugar al béisbol y antecedentes indios. De la nación Saquin, para ser exactos. Uno de sus antepasados descubrió hace siglos una puerta dimensional que daba a una cloaca llamada Lost Land, un paraje inhóspito cargado de Dinosoids, dinosaurios inteligentes, que aprovecharon para colarse en la Tierra disfrazados de humanos. Ahora Joshua Fireseed no tiene elección. Hay que cazar a los Dinosoids o dentro de nada los veremos campando por la Cibeles.

EN LÍNEA CON **DAVID DIENSTBIER,** JEFE DE PROGRAMACIÓN Y DISEÑADOR DE TUROK EN IGUANA ENTERTAINMENT.

"Estamos llevando la máquina más lejos que nadie hasta ahora"

EL LÍDER DEL EQUIPO DE DESARROLLO DE TUROK HA TENIDO EL DETALLE DE EXPLICAR AL PÚBLICO ESPAÑOL CÓMO HA SIDO POSIBLE PROGRAMAR ESTE JUEGO. YA VEIS QUE HA DECIDIDO HACERLO A TRAVÉS DE NINTENDO ACCIÓN, LO QUE COMO SUPONDRÉIS ES UN PLACER QUE AHORA QUEREMOS COMPARTIR CON VOSOTROS EN ESTA ENTREVISTA.

Nintendo Acción: ¿Cuántos polígonos texturados y con efectos mueve por segundo Turok?

David Dienstbier: Es muy difícil dar un número real para cada segundo del juego debido a la forma en que el hardware de N64 subdivide los polígonos grandes para mostrarlos en pantalla. Baste decir que estamos usando todos los efectos de hardware disponibles, y todavía mostramos alrededor de 100.000 polígonos "utilizables" por segundo (me refiero a polígonos que no son de laboratorio -por ejemplo, todos los triángulos de 10 por 10-).

NA: ¿Cuál ha sido el mayor problema con el que os habéis encontrado a la hora del desarrollo?

DD: Sin duda el arduo aprendizaje al que obliga el salto tecnológico requerido por Turok. No sólo tuvimos una nueva pieza de hardware muy poderosa, la N64, sino también que desarrollar herramientas para enfrentarnos a la creación del juego en sí.

NA: ¿Con qué programas (herramientas) habéis construido escenarios y personajes?

DD: Las texturas de los fondos fueron dibujadas con Photoshop, asi como las texturas de todos los personajes. Los modelos para cada parte de geometria, tanto de los personajes como de los escenarios, fueron creados y animados en 3D Studio. Creamos un entorno de gran desarrollo en el PC en forma de "World Editor", que ES esencialmente el engine de Turok funcionando en un PC. Maneja todos los datos de los mapas, la animación de los personajes, su inteligencia artificial, asi como la mecánica de juego. Los diseñadores tienen un control absoluto sobre cada aspecto del juego a través de este Editor.

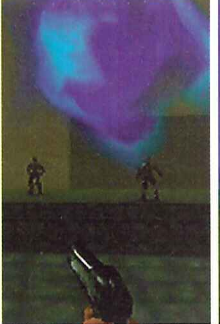
NA: ¿Qué máquinas y software habéis usado para desarrollar las animaciones y el fantástico modelado en 3D de los objetos?

DD: Usamos 3D Studio sobre PC para crear los modelos en 3D y las criaturas animadas a mano. Utilizamos los estudios de Motion Capture de Acclaim en Nueva York para recrear el movimiento humano, y lo editamos en el software Biomechanics de Acclaim en un SGI Onyx. Los efectos de partículas (¡unos 500!) fueron creados con Alias PowerAnimator funcionando en un SGI Maximum Impact.


Al completo, el equipo de Iguana que se encargó de programar Turok.

"Mostramos alrededor de 100.000 polígonos «utilizables» por segundo"

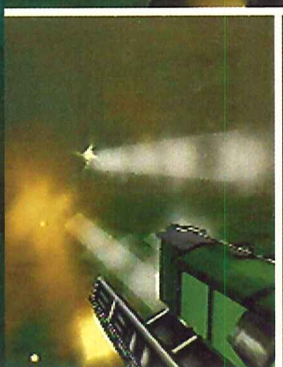




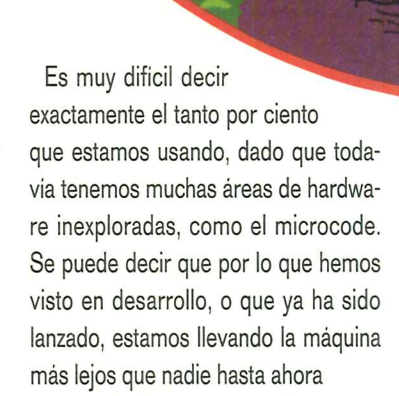



ARMAS

"Tenemos 14 armas diferentes, desde la munición explosiva del rifle hasta las flechas del arco. La razón de que haya tantas es que las armas constituyen una gran parte del juego, y queríamos crear la mayor variedad posible para el jugador".





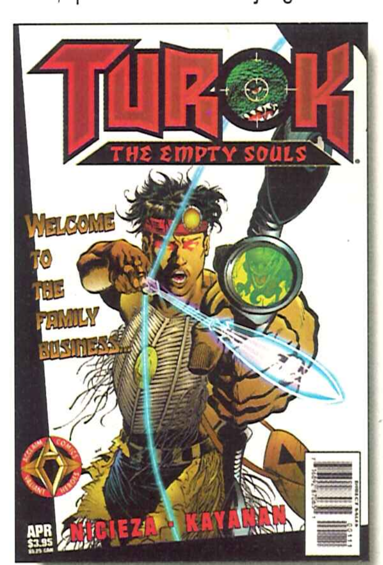


NA: ¿Cómo valoraría técnicamente el kit de desarrollo de software para N64?

DD: El entorno de desarrollo para N64 estaba basado enteramente en la estación de trabajo SGI. Para nosotros esto es muy inusual, dado que somos una compañia basada en el PC. De hecho, nos hemos adaptado a usar el PC para la MAYORÍA de las tareas de desarrollo, ligándolas a la SGI para la recopilación final de los códigos y su paso a la N64. También usamos un detector de fallos de SGI para testear el juego, pero esto también fue hecho con una ventana Telnet en un PC. La mayoria del software que hemos usado para Turok fue escrito por nosotros.

NA: ¿Cuánto tiempo os llevó desarrollar este título, y por qué se ha retrasado el lanzamiento en Estados Unidos?

DD: Hemos estado trabajando en el Turok actual durante un año aproximadamente. Y varios meses en la tecnología que hay detrás del juego antes de que lo empezáramos. En cuanto al retraso, queríamos lanzar el juego cuando estuviese listo, y no restarle jugabilidad por lanzarlo precipitadamente.



Esta es la portada del nuevo cómic de Turok, editado por Acclaim. Ya veis que cambia el aspecto del personaje y ya os decimos que también el guión. El cómic, que quizá llegue a España, está firmado por Fabian Nicieza y Rafael Kayanan.

NA: ¿Podrían alcanzarse los mismos resultados en un CDROM?

DD: Con los sistemas basados en CD actualmente disponibles no, no hubiera sido posible. Diseñamos los niveles para ser extensos, y por lo tanto necesitábamos un acceso rápido a los datos del nivel a medida que el jugador se moviera por el mundo. Los cartuchos proporcionan ese acceso rápido, que no es posible en la misma medida con los CDs. El juego hubiera necesitado ser rediseñado, y los niveles alterados considerablemente para conseguir un efecto similar en una máquina con CD.

NA: Miyamoto dijo que nadie había empleado hasta ahora más de un 50% de las posibilidades que ofrece N64. ¿Qué porcentaje habéis usado vosotros?

Es muy difícil decir exactamente el tanto por ciento que estamos usando, dado que todavia tenemos muchas áreas de hardware inexploradas, como el microcode. Se puede decir que por lo que hemos visto en desarrollo, o que ya ha sido lanzado, estamos llevando la máquina más lejos que nadie hasta ahora

NA: ¿Qué nuevas posibilidades podría ofrecer a Turok el nuevo periférico de Nintendo, el 64DD?

DD: El 64DD nos ofreceria una

"Quisimos crear un ambiente absorbente en el que el jugador se crea que ES Turok".

"La máquina es muy poderosa. Es una plataforma maravillosa para crear juegos, porque los resultados finales son suaves y detallados".

mayor capacidad de almacenamiento para cosas como muchos más niveles, así como la capacidad de cambiar dinámicamente los escenarios usando la parte grabable del disco. Tal y como va Turok, estamos firmemente atados al formato en cartucho.

NA: El efecto niebla es un concepto importante en el juego. Aunque ambienta la acción, ¿lo habéis usado también para esconder escenarios poco definidos en los fondos?

DD: Siempre intentamos usar la niebla en el juego. Queríamos que tuviera una atmósfera fantástica e inquietante, y el efecto de la niebla es perfecto. En los niveles de la jungla, te da la sensación de que estás dentro de una vasta extensión tropical misteriosa. También añade la sensación de peligro y miedo. Puedes ver la silueta de criaturas cruzando la niebla mientras avanzas. Además, debido al nivel de detalle que empleamos, y a la alta proporción de cuadros de animación que queríamos conseguir, tuvimos que limitar los dibujos en cada cuadro.

NA: ¿Por qué no incluyeron un ángulo de cámara que permitiese ver la acción desde fuera?

DD: Nunca pretendimos que Turok fuese otra cosa que un juego en primera persona; quisimos crear un ambiente totalmente absorbente en el que el jugador se crea que ES Turok. Esto no hubiese sido posible con una vista en tercera persona. Adicionalmente, queríamos introducir un mayor detalle en los niveles, y eso no sería posible a 30frames/seg si estuviéramos gastando miles de polígonos en el personaje.

NA: ¿Qué hace a Turok diferente de los juegos estilo Doom?

DD: Turok presenta un realismo nunca visto antes en un juego, desde la suavidad de los 30 fps a las increíbles animaciones de los personajes, o las espectaculares explosiones. También tenemos escenarios absolutamente masivos que contienen cientos de miles de polígonos por nivel.

NA: ¿Cómo surgió la idea de hacer un juego basado en Turok?

DD: Turok es un personaje de Acclaim Cómic. Cogimos este personaje junto con Campaigner (¡el malo!), lo desarrollamos un poco y luego inventamos criaturas originales y un argumento que se ajustase a nuestro juego.

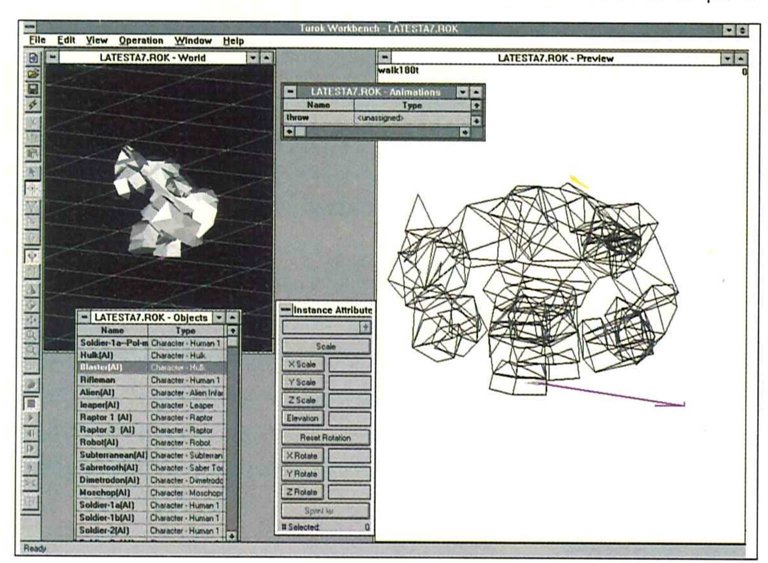
NA: ¿Cuál es su opinión personal sobre Nintendo64?

DD: La máquina es muy, muy poderosa. Es una plataforma maravillosa para crear juegos, porque los resultados finales son suaves y detallados. El mando de control también es un buen punto a favor en los juegos. En general, estamos muy confiados en su potencial.

NA: ¿Qué juego de N64 es en su opinión el mejor por el momento?

DD: Wave Race es nuestro favorito. ¡Después de Turok, por supuesto!

"Siempre intentamos usar la niebla en el juego. Queríamos que tuviera una atmósfera fantástica e inquietante, y el efecto de la niebla es perfecto".



Esta es una imagen del World Editor al que hace referencia David Dienstbier cuando habla de las herramientas empleadas en la programación de Turok. Este editor permite controlar todas las circunstancias del desarrollo del juego, desde mapas a personajes, escenarios, objetos...





ENEMIGOS

"Tenemos 20 tipos de enemigos distintos, 4 jefes muy detallados y cientos de variaciones usando categorías de enemigos creadas dinámicamente; por ejemplo, los enemigos humanos tienen caras diferentes, distintos ataques, distintas armas, etc".

ARCADE'S GREATEST HITS / *Cinco clásicos de recreativa*

De vuelta a los años 80

¿Queréis conocer los comienzos de una de las compañías imprescindibles en el mundo del arcade? Aquí encontraréis cinco de los juegos con los que Williams (Midway) conmocionó los salones recreativos del planeta.

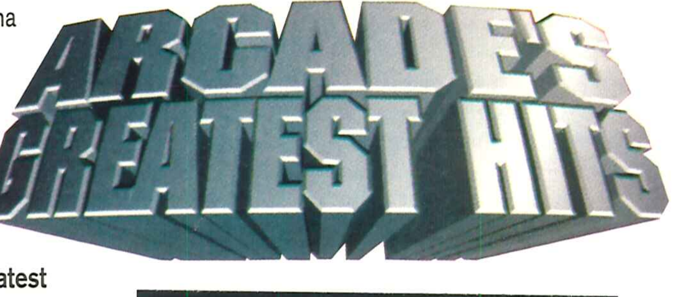
Los amantes de los **arcades más genuinos de los 80** van a poder darse un verdadero atracón de consola cuando se hagan con la **recopilación de grandes éxitos** que Williams prepara para Super Nintendo. Será la oportunidad perfecta para que vuelvan a echar unas partidas al arcade que más les impactó en aquel tiempo sin tener que someterse al fastidioso mensaje de *Insert Coin*.

El asunto tendrá más mérito del que aparenta, porque la compañía estadounidense (ahora conocida por **Midway Ent.**) va a introducir nada menos que **cinco juegos diferentes en sólo cuatro megas**. Los títulos elegidos serán **Defender, Defender II, Joust, Robotron 2084 y Sinistar**. A la vista está que sus gráficos no requerirán demasiadas complicaciones técnicas, pero también es cierto que el surtido variadísimo os dará para enfrentaros a unas cuantas misiones de gran importancia: desde frenar las oleadas de naves alienígenas que tratan de invadir la Tierra en los dos Defender, hasta salvar a la última familia humana del ataque de los robots que dominan el mundo en Robotron. Será una manera algo agitada, pero también divertida, de volver a la década anterior.

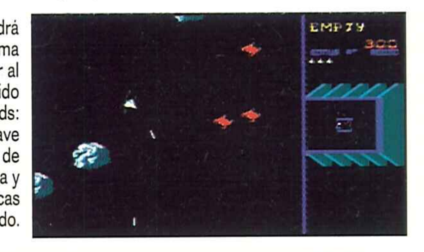




Si sois coleccionistas de clásicos, **nostálgicos empedernidos** o simples curiosos interesados en conocer los comienzos de todo este tinglado de los videojuegos, **Arcade's Greatest Hits** puede ser un buen candidato a engrosar vuestra lista de juegos de Super.







Sinistar tendrá un esquema muy similar al del conocido Asteroids: vuestra nave en el centro de la pantalla y naves y rocas atacando.

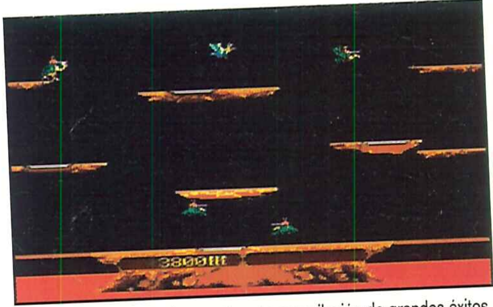




Vuestra misión en los dos Defender será salvar la Tierra de las oleadas de ataques alienígenas. Como veis, el diseño de las naves apenas ofrecerá unos cuantos pixels sobre fondo negro liso.



Ver estas imágenes del Robotron original puede serviros de recordatorio y, al mismo tiempo, de anticipación para adivinar lo que será la versión totalmente nueva que se está preparando para N64.



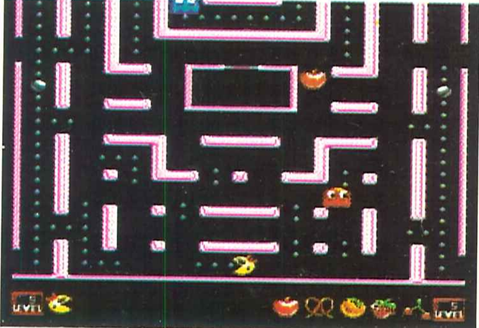
Los cinco juegos que integrarán esta recopilación de grandes éxitos del arcade traerán muy buenos recuerdos para los nostálgicos que hicieron sus pinitos con el arcade a principios de la pasada década.

■novedad Pacman será el primero, pero habrá más cosas de Williams para Super Nintendo.

EL COMECOCOS ATACA DE NUEVO

•El cartucho lleva el sello THQ y será distribuido por Arcadia.





Reeditar títulos clásicos de los salones recreativos sigue siendo una de las tendencias más seguidas de los últimos tiempos. El penúltimo ejemplo de lo que os contamos se llama **Ms.Pacman**, y es un cartucho de SNES con el que Williams pretende engancharos de nuevo a los laberínticos niveles del famoso comecocos.

Aunque esta vez la protagonista será la versión femenina de la voraz bola amarilla, el planteamiento permanecerá inalterable: los escenarios presentarán los recovecos de toda la vida, los cuatro fantasmas seguirán haciendo de las suyas, habrá partidas para dos jugadores simultáneos y hasta existirá un acelerador para conseguir que vuestro personaje corra más.

Ms. Pacman será el primero de los juegos de Williams que aterrizará en España. Gracias al acuerdo alcanzado entre la compañía americana y THQ, en breve podremos disfrutar también de títulos como **Arcade´s Greatest Hits**, que tenéis en una de nuestras previews, o **NBA Hang Time**, el genial cartucho de Basket para locos del espectáculo. Ambos estarán disponibles a finales de febrero, por supuesto de la mano de Arcadia.

■compañías Más dinero, más proyectos...

EL AÑO CON BUEN PIE DE PARADIGM

•Sonic Wings Assault es el último producto en el que han trabajado.

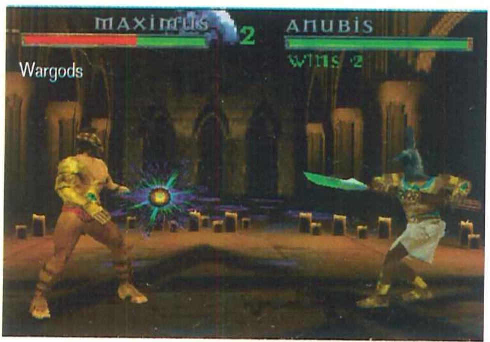
El 97 promete ser buen año para los chicos de Paradigm. Los reyes no sólo les han traido más "pasta", sino también un nueva división, otro juegazo y algunas cosillas de muchísimo interés.

Ya conoceréis lo de la nueva división, porque es la que se ha encargado de desarrollar Pilotwings, así que el anuncio de la creación de **Paradigm Entertainment** no os pillará por sorpresa. Si acaso informaros de que esta división se especializará en la creación de juegos en 3D.

Por lo que se refiere a nuevos trabajos con Nintendo, apuntad estos dos. Uno en equipo con la compañía Video Systems de Japón; se llama **Sonic Wings Assault** y será el primer simulador de combate aéreo que aparezca para 64 bits. El otro es más bien un proyecto aún, pero damos fe de que **Pilotwings 2** pronto estará en desarrollo, y de que los 3 millones de dólares que le han caído del cielo a la empresa serán bien invertidos. El espaldarazo económico, fruto de una ampliación de capital, se recibió a finales del 96 y permitirá que la nueva división se consolide y empiece a pensar en nuevos ingenios, como los juegos en red para Nintendo que ya están en marcha.

■avance Conoce en primicia los próximos lanzamientos de GTI para N64.


Hexen64



Wargods

HEXEN 64 Y WARGODS, LISTOS PARA LA PRIMAVERA

•Ambos juegos se están programando en Inglaterra.

Nintendo Acción ha tenido acceso a las primeras imágenes de dos de los arcades más prometedores que se están preparando para Nintendo64: **Hexen** y **Wargods**. Ambos son conversiones de títulos estrella, tanto del mundo del PC como de los arcades, y ambos se están desarrollando en Inglaterra, en las oficinas de **Revolution Software**. En estos momentos Hexen se encuentra a un 60% de programación, y a la vista de las pantallas parece que se ha optado por una versión fiel a la producida por Raven Software según el engine de ID. Será un arcade subjetivo, muy Doom, localizado en plena edad media y con personajes y armas adecuadas a la época. A saber: clérigos, magos, hechizos, espadas...



Wargods es una licencia Williams llegada directamente del arcade. De la conversión también se está encargando Revolution Software, y parece que las cosas van más adelantadas que con Hexen: cerca del 90% de desarrollo. Se trata de un fenomenal arcade de lucha protagonizado por enormes seres mitológicos con licencia para partirse la cara. Estos chicos darán la idem allá en primavera, junto a los tipos medievales de Hexen, pero antes se pegarán un garbeo por la revista para enseñarnos sus habilidades.

Bit managers nos avanza la versión Game Boy de Tintín y el Templo del Sol

Aún no tiene fecha definitiva de lanzamiento, pero no hay duda de que está al caer. Cuando conversamos con los Bit Managers, el juego estaba prácticamente terminado y lucía una pinta deliciosa. Nos impresionaron las cadenas de animación del protagonista, los bocetos tan trabajados y la habilidad para adaptar 16 bits a 8 y portátiles. Todo eso y mucho más es lo que os traemos este mes hasta aquí. Junto a las imágenes en primicia del desarrollo, qué mejor que las explicaciones, siempre claritas y jugosas, del formidable grupo de programación catalán.

Dicen que va a ser el juego más evolucionado técnicamente que jamás hayamos visto en un Game Boy. Dicen que será un crack, y por eso ahora os lo queremos presentar en rigurosa primicia. Con las primeras piezas recién horneadas, acompañándonos de una entrevista con sus creadores, los geniales Bit Managers, vamos a acercaros al último hito en la carrera portátil de Tintín. Así será, chicos y chicas, Tintín y El Templo del Sol sobre Game Boy.


A la izquierda, la plantilla de Bit Managers al completo en uno de los intensos momentos de esfuerzo del día. A la derecha, parte del equipo responsable del desarrollo de este nuevo Tintin, formado por 2 programadores, tres grafistas y un músico.

Nintendo Acción: *¿Hay alguna fase nueva en Tintin 2 o es simplemente una versión del original de SNES? Por cierto, ¿cuántas fases tendrá el juego finalmente?*
Bit Managers: 15 fases, aunque algunas estarán divididas en dos o más subfases. Todos los niveles que aparecen en la versión GB están basadas, al menos en la idea inicial, en la versión de Super Nintendo. Algunas fases de la versión de Super Nintendo no las hemos incorporado por problemas de memoria. Obviamente, han sido las que pensamos que menos aportaban al interés general del juego.

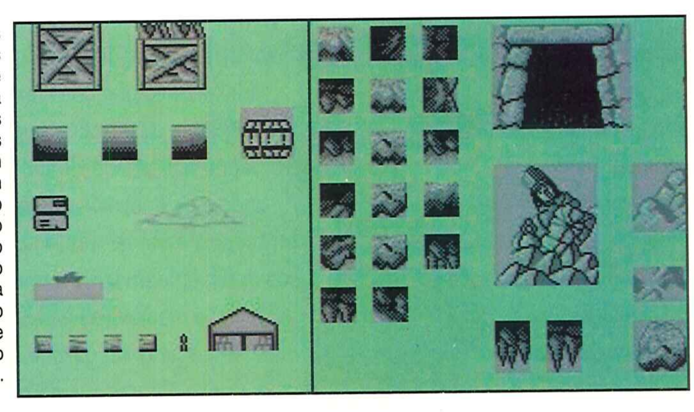
NA: *¿Cuánto tiempo habéis invertido en el desarrollo?*
BM: 5 meses, y han participado dos programadores, tres grafistas y un músico.

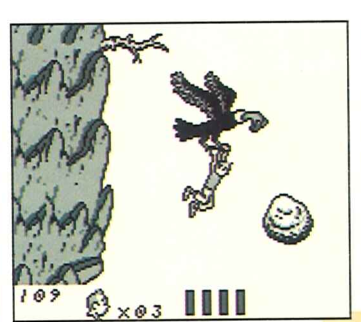
NA: *¿Habéis mejorado el control del personaje?*
BM: Sí, el control en general es el mismo que en Tintin I de GB, y éste ya lo considerábamos más preciso que en SN. Hemos añadido además muchas más acciones que nos darán un control aun más completo sobre el héroe, como trepar y empujar piedras. En las fases especiales, como la del coche, el control ha sido lo que más hemos cuidado, y todo partiendo de cero, sin basarnos en la versión de 16 bits, e intentando que premie la jugabilidad sobre la vistosidad.

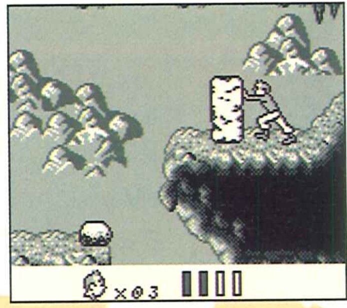
NA: *¿El engine es el mismo que en la versión SNES?*
BM: Básicamente es el mismo. Hemos conservado posibilidades tan poco usuales como la de hablar con los personajes del juego, controlar a nuestro héroe por rampas de 30, 45 y 60 grados, transportar objetos, etc.

NA: *¿Cómo os habéis apañado para trasladar a GB las fases en perspectiva frontal del cartucho de SN?*
BM: Realmente, cuando las vimos por primera vez pensamos que iba a ser todo un reto para nosotros.

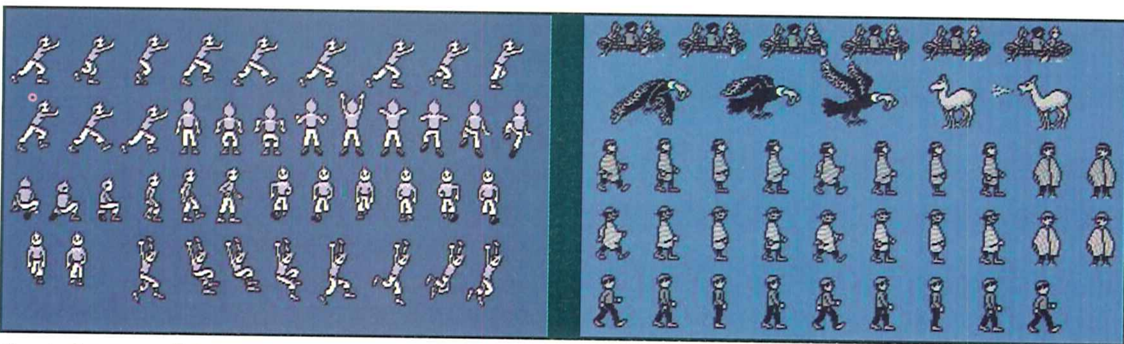
Los primeros sprites en las casillas donde toman vida de la mano de los diseñadores. Estas piezas adoptarán más adelante un papel determinado en el juego, como parte del decorado o como objeto relevante. Con esta imagen sólo queríamos que supierais cómo empieza todo.



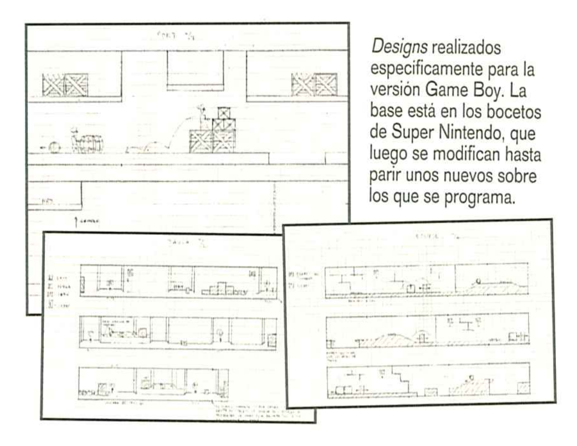




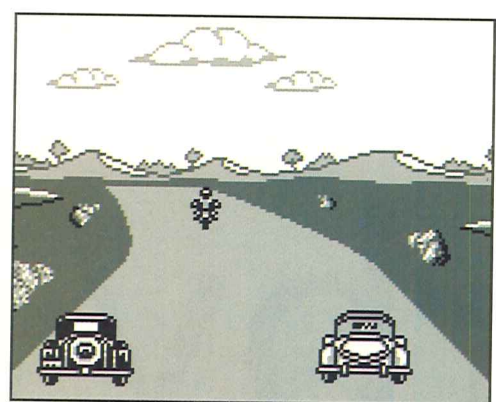
Estas imágenes son una buena muestra de que los chicos de Bit Managers han añadido nuevas posibilidades de acción a Tintin. El intrépido periodista podrá ahora empujar piedras, volar sujeto a las garras de un cóndor, lanzarse por rampas que no subiría Induráin, en fin, casi de todo...



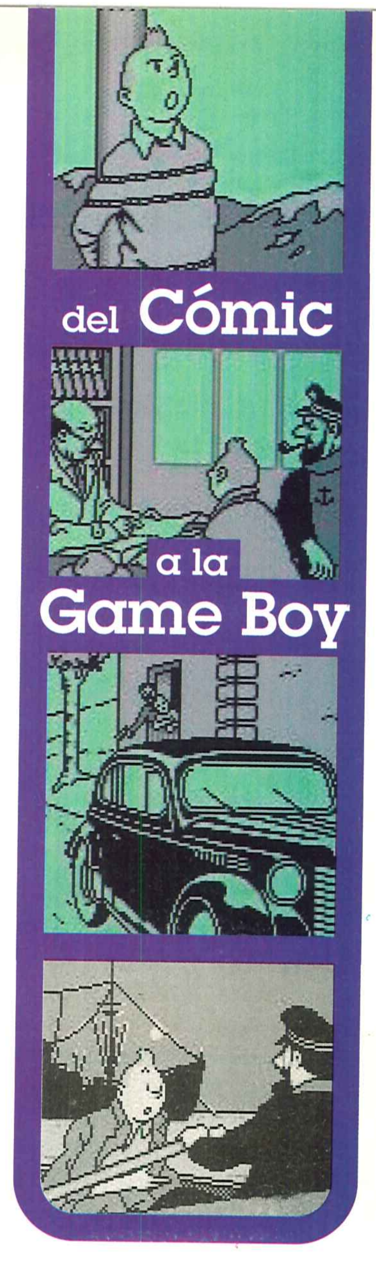
Cuando afirmamos que Tintín estará animado excelentemente no lo deciamos para tirarnos el farol, teniamos pruebas asi de contundentes. Pruebas que muestran las distintas fases de animación y movimientos del periodista y, ya que estamos, de otros personajes que intervienen en el juego.



Designs realizados especificamente para la versión Game Boy. La base está en los bocetos de Super Nintendo, que luego se modifican hasta parir unos nuevos sobre los que se programa.



Durante cinco meses, un equipo de seis personas ha estado trabajando en el desarrollo de lo que será uno de los cartuchos más increíbles que veremos en Game Boy. En sólo 2 megas, Tintín y fases así de geniales atraparán sin remisión al personal.



Incluso en Infogrames nos dijeron que podiamos sustituir esas fases por otras de desarrollo lateral. Pero tras dar unas vueltas a la cabeza, y con 5 años programando la GameBoy sobre nuestras espaldas, encontramos un método para hacerlo igual de vistoso y divertido que en 16 bits.

NA: *¿Se mantiene la fase en la que controlamos a Haddock y Tintín alternativamente?*
BM: No, hemos suprimido a Haddock, por cuestiones técnicas. Eso ha hecho variar el desarrollo de ese nivel, pero lo que se ha perdido en espectacularidad se ha ganado en jugabilidad.

NA: *¿Os habéis encargado vosotros solitos del trabajo?*
BM: Como en todos nuestros trabajos, Infogrames nos proporcionó un *design* de la versión de Super Nintendo, que fue siendo modificado sobre la marcha. Basándonos en el, hicimos un *design* para GameBoy, que una vez aceptado por Infogrames y Moulinsart procedimos a programar. El 100% del trabajo de programación, tanto del juego como de *tools*, y de los gráficos y música, está hecho en nuestras oficinas.

NA: *Se supone que el argumento será el mismo...*
BM: Sí, efectivamente. Las fases que no están en GameBoy han sido sustituidas por una escena cinemática en la que se explica el desarrollo de la historia.

NA: *¿La dificultad será tan elevada como de costumbre?*
BM: No, esta vez el nivel de dificultad es bastante más bajo que en la anterior entrega. Incluso podriamos decir que es un juego apto para humanos... Además, se mantiene el sistema de passwords y el jugador encontrará mas energía y vidas extras durante el juego.

NA: *¿Se mantiene la mezcla de géneros (aventura, puzzle...)?*
BM: Sí, Tintín tendrá que andar, correr, saltar, trepar, esquivar disparos, transportar cajas, coger llaves, conducir coches, abrir puertas, activar interruptores, hablar con los paisanos del lugar, bajar agarrado a un cóndor, huir de una avalancha, navegar por un río ahuyentando cocodrilos, escapar de un laberinto de puertas entrecruzadas, resolver un puzzle y escapar del temible scroll!!!

NA: *Alguna vez habléis dicho que este será el juego más evolucionado técnicamente que veremos en Game Boy. Porque?*
BM: Porque en este juego se han empleado técnicas hasta ahora nunca vistas, o en caso de haber sido vistas, nunca combinadas con tantas otras clases de fases y menos aun en un cartucho de sólo 2 Megas.

"El 100% del trabajo de programación está hecho en nuestras oficinas".

"El nivel de dificultad será más bajo que en la anterior entrega".

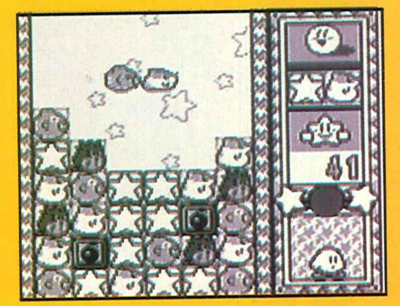
"Hemos conservado posibilidades tan poco usuales como la de hablar con los personajes del juego, controlar a nuestro héroe (Tintín) por rampas de 30, 45 y 60 grados, transportar objetos, etc."

KIRBY'S FUN PACK / *Un NUEVE en UNO para comérselo*

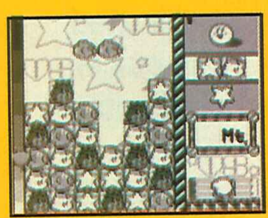
Kirby ha engordado. Te lo digo yo, que ha engordado. El turrón navideño, los dulces, y los nueve pedazos de juegos que lleva encima tienen la culpa. Pero ya nos ha soplado que tiene intención de adelgazar, para marzo ha dicho, cuando su 'pack' de la diversión esté disponible y nos lo pase enterito para que los que engordemos seamos nosotros.



El Kirby multiusos



Más Kirby en el horizonte



*Estas pantallas nos acaban de llegar del **Shoshinkai** que se celebró en Tokio a finales de diciembre. Pertenecen al último diseño de **Kirby para Game Boy**, un juego que se llama **Kirby´s Kirakira Kids (Twinkle Twinkle)**, todo en japonés, y que verá la luz en **enero** en aquellas tierras. La mecánica, como ves, parece simple. Diria que es un **Tetris Attack, o un Puyo Puyo**, con Kirby omnipresente. Más, muy pronto.*



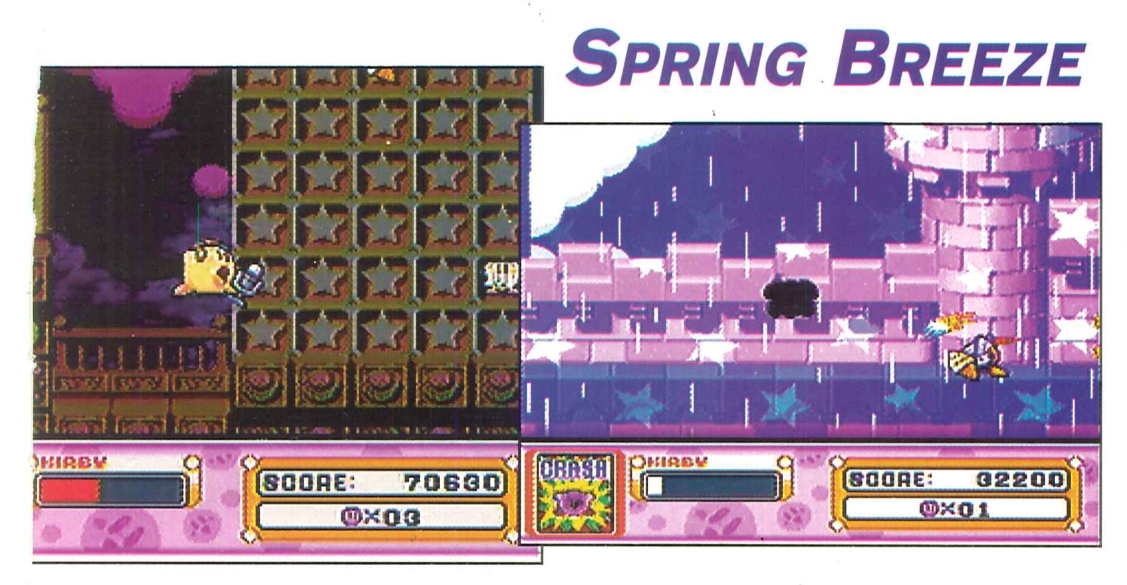
Tendrás 9 originales oportunidades para disfrutar de Kirby. Seis en forma de juego, digamos completo, dos en plan mini-competición a pantalla única y el último, que se abre para el enfrentamiento final.



A ver qué te dice esto: la **última novedad de Kirby son en realidad 9 novedades**, a pesar de que sólo hay una placa, de 32 megas eso si, y un PVP. ¿Te dice o no te dice? Si te has visto la anticipación del último número, te dirá, si no, te decimos nosotros. En Kirby´s Fun Pack hay espacio para nueve juegos, **seis en plan completo**, con sus stages, sus enemigos finales y tal, y **tres** que no pasan de **minijuego, sabroso y divertido**, pero mini al final, incluido el **enfrentamiento con la troupe final de jefes**.

Aunque podrás acceder a cada aventura de forma independiente (y ya verás que también condicionada), hay un hilo conductor que da coherencia a la historia. Tendrás que **salvar Dream Land**, la comunidad de islas paradisiacas y siempre metidas en líos donde vive Kirby. Para ello dispondrás de toda la potencia saltarina del gordinflón, más sus vuelos rasantes, y de unas **habilidades especiales** que adquirirá al exprimir las características de sus enemigos. Dicho de otra manera, el comilón absorberá a cualquier bicho que le salga al paso y, como un camaleón, **atrapará e imitará sus poderes** primero para él y después se

Spring Breeze





Engendros mecánicos, increíbles mutaciones vegetales, señores con mala uva y hacha en la mano... la suerte de enemigos finales que se nos viene encima es digna del museo de los horrores más que de un cartucho de Kirby. Menos mal que el chaval accederá a cada stage cargadito de poderes, pero ojo con no perderlos: sería el final.

Nintendo ha sabido condensar lo mejor de Kirby en un cartucho genial que vuelve a recuperar la mejor cara del gordo rosa: la cara de la aventura, la plataforma y los toques de locura. Será como un estallido de dulce rosa.

Gourmet Race



La situación es para ponerse de los nervios. No sólo porque la misma idea de la carrera excita lo suyo, sino porque además el recorrido está plagado de obstáculos, hay que echar mano a todas las habilidades de Kirby -en el momento justo- y encima el Dedede corre que se las pela. ¿Imposible?



sacará de la manga a un **ayudante que le hará el trabajo sucio**, y él, impoluto.

La estructura de los seis stages completos será muy similar a la de los **Dream Land de Game Boy**, o incluso a la del Adventure de NES. Dominio absoluto de las plataformas, junto a puertas que dan acceso a pantallas plagadas de estrellas o enemigos finales (y que no siempre están a la vista), bonus y algún que otro jefecillo intermedio. **Cada uno de los juegos estará valorado de una a cinco estrellas** en función de su dificultad. Sólo cuatro se abrirán al principio para elegir dónde quieres empezar. A medida que vayas completándolos, podrás introducirte en los otros dos, y por fin aparecerá en pantalla una nueva fase, The Arena, que hará de fin de fiesta. Antes de meterte en faena, un tutorial te informará, si así lo deseas, de los objetivos por cumplir, de los botones que te van a hacer falta y de los poderes que puedes obtener. Y luego, durante el juego, con sólc pulsar Start accederás a una pantalla donde te enterarás de las habilidades que posees en ese momento y de cómo utilizarlas.

Kirby está de vuelta, y ha rescatado lo mejor de si mismo (y de sus populares compañeros: Dedede no faltará a la cita), para que nadie se quede sin descubrir a qué se dedicaba de verdad antes de que Nintendo le metiera a golfista, bola de pinball o destrozaladrillos.

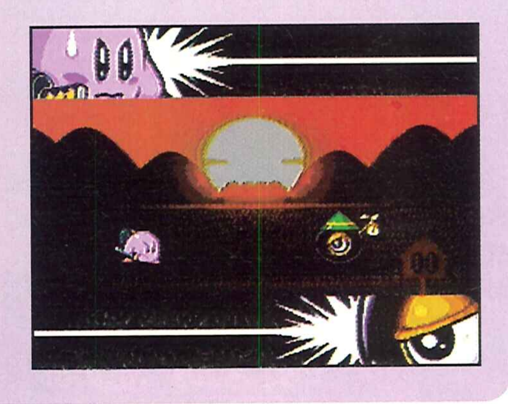


El toque Kirby en 5 segundos

*Simples, adictivos y seguro que con truco, estos **dos minijuegos** te permitirán relajarte entre aventura y aventura.*

*•**Megaton Punch:** Todo lo que tendrás que hacer es golpear más fuerte que tu rival. Y eso dependerá de cómo coordines los tres medidores que aparecen, y no de lo fuerte que presiones el botón correspondiente. Ni de lo pesado que te pongas.*

*•**Samurai Kirby:** Duelo al sol del Japón. Kirby frente a todos en una de esas pruebas de reflejos en las que el enemigo siempre parece estar más concentrado que tú. Algo así como jugar al pañuelo, sólo que aquí nadie pondrá la mano, sino la espada.*



DYNABLADE



Una fuente de colores, situaciones divertidísimas y poderes que incluso te permitirán pasarte la fase por todo el morro. Fíjate especialmente en el de la rueda, que permite al Kirby convertirse en neumático de fuego capaz de arrasarlo todo a su paso. Y no pierdas de vista a la estrella viajera.

MILKYWAY WISHES



Será la última de las grandes fases a la que podrás acceder. Tendrás por tanto que haber completado los 5 niveles anteriores, con lo que tu dominio sobre el 'gordo' se supone que hará más asequible una batalla campal que añade un montón de novedades a lo visto hasta ahora.

Hay juego para rato. Dominar los poderes de Kirby y completar los 9 juegos en danza te costará más de lo que crees. Risas incluidas.

Algunas de las **nuevas personalidades** de Kirby

*Con su **soplido huracanado vuelto del revés**, Kirby puede **tragarse un árbol o absorber a un ninja** con shurikens y todo. Ponlo en práctica en el juego y tendrás **20 Kirbys diferentes**, con hasta **4 ataques especiales** para cada disfraz. En total aparecerán 40 enemigos, pero sólo la mitad tendrá efectos sobre nuestro hombre. Una vez en el buche de Kirby, podrás digerir al desafortunado en cuestión para adquirir sus*



*habilidades, o simplemente arrojarle reconvertido en estrella. Una nueva digestión dará vida a un **singular ayudante** que se enfrenta directamente con el peligro. Y un último esfuerzo del intestino hará que **expulsemos el poder**, si es que ya no nos funciona o nos hemos visto tentados por otro. Aquí tienes algunas de las caras que lucirá Kirby en el juego, pero no son todas... en el número que viene, muchas más.*

Currículum de Kirby en España

KIRBY'S DREAM LAND. Game Boy. Aparece en noviembre de 1992.
KIRBY'S PINBALL LAND. Game Boy. Lanzamiento en abril de 1994.
KIRBY'S ADVENTURE. NES. Aparece en España en mayo de 1994.
KIRBY'S DREAM LAND 2. (Super) Game Boy. Lanzamiento en junio de 1995.
KIRBY'S DREAM COURSE. Super Nintendo. En España está disponible desde abril de este año. 8.990 pts aprox.
KIRBY'S BLOCKBALL. (Super) Game Boy. Lanzamiento en julio de 1996. 4.990 pts
KIRBY'S GHOST TRAP. Super Nintendo. Disponible aproximadamente desde septiembre de este año. Una ganga: 4.990 pts aprox.

Próximamente:
KIRBY'S FUN PACK. Super Nintendo. Lanzamiento en marzo 1997.
KIRBY'S AIR RIDE. Nintendo64. Llegará a lo largo del verano de 1997.
KIRBY'S KIRAKIRA KIDS. Game Boy. En Japón, disponible desde enero.

THE GREAT CAVE OFFENSIVE

Aquí mezclamos acción, plataformas, sentido de la orientación y videoaventura a partes casi iguales. Las primeras se dan por hecho, lo de la videoaventura vendrá al caso porque tendrás que buscar unos cofrecitos que están cargados de tesoros. Verlos será fácil, pero cogerlos... Un consejo: explota las bombas a su tiempo.



Esta fase transcurrirá en el aire, con Kirby a bordo de un extraño pájaro de metal cargado de ídems con aviesas intenciones. Uno de los grandes desafíos del cartucho, que termina en pelea mortal.



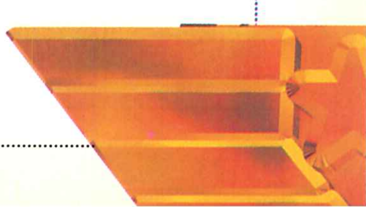
REVENGE OF METAKNIGHT

7 fases que serán 7 juegos

Cuatro estarán disponibles desde el principio. Los otros tres se irán abriendo a medida que solventes cada aventurilla. **El último nivel no estará la vista en la pantalla inicial.** Tendrás que completar todos los juegos para acceder al **torneo todos contra Kirby** que se celebrará en el Arena Kirby Stadium.

Los cuatro primeros serán:
•Spring Breeze: La comida de Dream Land está desapareciendo y Kirby tendrá que impedir que el hambre se extienda. Parece el nivel más facilito, el lugar ideal para practicar con los cambios de personalidad de nuestro amigo y con los hábitos de algunos enemigos.
•Gourmet Race: El malvado Dedede te ha retado a una carrera muy opípara y tú tendrás que poner los pies de Kirby a toda pastilla, y de paso todos los sentidos alerta, para circular por un terreno plagadito de obstáculos, comida incluida.
•Dynablade: Otra vez les ha dado por robarnos la comida, ahora las cosechas. Será en una fase muy similar a la de Spring... donde podrás poner a caldo al demonio que te acosa.
•The Great Cave Offensive: Necesitarás inteligencia además de habilidad. Localizar cofres del tesoro será aquí tan importante como cascar a los malos. Todo en una zona hasta la bandera de caminos secretos.

Y los tres que guardan para el final:
•Revenge of MetaKnight: En el aire, surcando los cielos a bordo de una nave de guerra, Kirby hará frente al temido MetaKnight y esbirros. Los esbirros son pájaros mecánicos que atacan sin piedad y viven parecido en este oscuro y frío lugar.
•MilkyWay Wishes: El sol y la luna de Dream Land han tenido una trifulca, así que allá va Kirby para poner paz entre los dos. Será el stage espacial más extraño en el que jamás hayas jugado.
•The Arena: Atención kirby-adictos y demás fauna fanática, ¡menudo final de fiesta que le han puesto al cartuchito! Habrá que enfrentarse a todos, todos los enemigos con quien ya nos hemos topado a lo largo de la aventura.



Huele a competición en el aire. ¿Hay partido? Más que partido lo que va a haber es una batalla campal entre los tres juegos de fútbol que se están cociendo con el deporte rey por bandera y la nueva consola de Nintendo como soporte.

Se busca goleador para Nintendo

Perfect Striker, J-League Live 64 y Dynamite Soccer tienen licencia oficial de la liga japonesa, utilizan a los jugadores que cada domingo levantan pasiones entre el volcado público nipón, dicen que ofrecen los mejores gráficos, movimientos, que todo es superior, y por supuesto garantizan un fútbol tan pasional como el jolgorio orgiástico que se monta tras un simple gol. Eso es lo que prometen, pero nosotros vamos a ver qué venden de verdad, para que no os pillen sin confesar cuando la cosa aterrice por estos lares siempre tan futboleros.

A priori los títulos mejor colocados para el *match* son los de **Electronic Arts** y **Konami**, no necesariamente por este orden. **J-League Live64** tiene base FIFA, aunque en Japón ni flores de este título, y un equipo de máximas garantías detrás: aquí **EA Sports** transmitiendo desde Canadá. Las primeras imágenes, que las *jipió* un servidor, echaban chispas ya en verano del año pasado. El **modelo FIFA estaba potenciado** por gráficos enormes, cámaras capaces de seguir la acción desde cualquier ángulo y una buena base de datos. Probamos el eprom jugable y alucinamos con el dinamismo de la acción, las posibilidades de control y el griterio ensordecedor del respetable. Las imágenes que os ofrecemos ahora reflejan un aspecto más depurado, aunque en esencia mantiene las constantes que ya advertimos hace tiempo.

Se supone que los chavales de ojos rasgados compararán rápidamente las evoluciones de este J-League Live con las de **la perla de Konami, Perfect Striker**. Y lo primero que observarán son muchos paralelismos. En el de Konami habrá cámaras por todas partes, y ángulos de juego muy diferenciados, **gráficos poligonales inmensos**, **movimientos de *motion capture***, mapeado de texturas y unas animaciones exquisitas. En fin, el cóctel que asegura jugabilidad, aderezado con los **rostros de los jugadores reales**, sus estadisti-

Dynamite Soccer 64 UN SUPER SOCCER 6 AÑOS MÁS VANGUARDISTA

*Llegue o no a Europa este fútbol de dinamita, nadie le podrá quitar de encima ese **saborcillo a Super Soccer de SNES** que sale de sus primeras imágenes. Cualquiera diría que los de **Imagineer** han dejado la pieza en manos de **Hal**. El aspecto gráfico lo sugiere, los rostros de los jugadores lo sugieren y hasta la capacidad para celebrar lo sugiere. Sólo hace falta que este Dynamite sea tan divertido, o tan rápido, o tan jugable como aquél. Con la mitad nos conformaríamos, pero a estas máquinas de lujo hay que pedirlas más. Jugar al fútbol y que sintamos el césped y los tacos del contrario.*




Perfect Striker

KONAMI ESTÁ PREPARADA PARA EL DESEMBARCO OCCIDENTAL, AUNQUE SU JUEGO SIGA OLIENDO A ORIENTE.







64

***No habrá casi sorpresas** en la conversión a PAL. Sólo, se supone, el cambio de los equipos de la J-League por selecciones. Que ya es bastante. Lo que no sabemos es si los caretos digitalizados de los jugadores serán eliminados o se cambiarán por los de la selección italiana, por ejemplo. Tendrán que hacer lo propio con los escudos de las camisetas y el vestuario en general. Pero, ¿y el nombre?, ¿se reconvertirá a ISS64? En Konami ni saben ni contestan.*

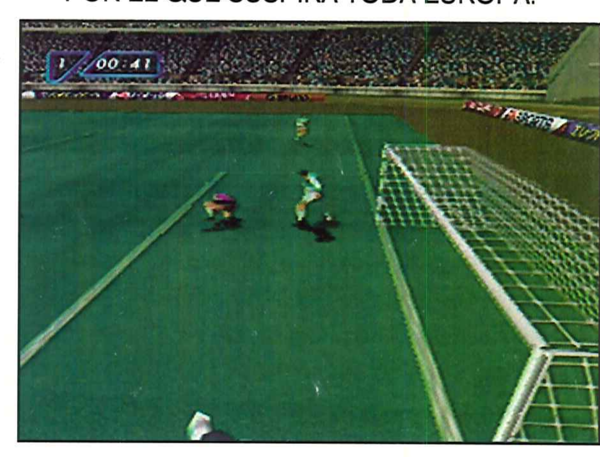
cas y las opciones que dejan variar estrategia, alineaciones, modos de juego...

El tercero en discordia es obra de Imagineer, se llama **Dynamite Soccer** y también se escuda, como los demás, en los derechos de la J-League nipona. Pero este **Dynamite quiere ser diferente** y ofrecer cosas distintas a los demás. Un vistazo a las imágenes y enseguida os daréis cuenta de por dónde van los tiros. Se proponen **caracteres 3D, pero más pequeños** y de un diseño más futbolín, aunque la fluidez en los movimientos no se resienta. También ofrece multitud de cámaras, si bien en este caso es el engine del juego el que decide qué vista ofrecer. Aseguran en Imagineer que la jugabilidad será el **factor fuerte de su fútbol**. Y la verdad es que el cartucho tiene una pinta muy divertida.

Entre estos tres cartuchos está el gato que todos quieren llevarse al agua. Perfect Striker y J-League ven el **fútbol desde el realismo**, mientras que el de Imagineer tira más a Super Soccer. El de EA nos enfrentará a un simulador completo y exigente, dejando el tema arcade a Perfect Striker. Ahí, y **entre estos dos cartuchos, estará la clave**, ahí y en lo que digan miles de japoneses, también americanos y luego, claro, los europeos, que somos los que más entendemos de estas cosas.

J-League Live 64

NUEVAS IMÁGENES DEL JUEGO DE FÚTBOL POR EL QUE SUSPIRA TODA EUROPA.



*A la versión Pal, lo que debería ser FIFA, le faltan flecos. Aún no está clara la fecha de lanzamiento, aunque se persigue el **1 de marzo**; tampoco el nombre definitivo está confirmado: **¿FIFA 97 o FIFA64?** Sobre los equipos en liza, se sabe que habrá **10 ligas** y **140 escuadras**, aunque no no hay nada sobre el esperado modo entrenador. **Mark Aubanel**, de EA, ha asegurado por otro lado que el control del juego será sencillo y muy eficaz.*





SUPER NINTENDO

BANDAI-KONAMI
BANDAI
16 Megas
Sólo torneo
10 Personajes
1 Vida
4 Niveles de dificultad
Lucha

La batalla definitiva para el rey del manga

DRAGON BALL Z Hyper Dimension



Dentro del panorama más reciente de los 16 bits destaca el **culebrón** que han protagonizado dos títulos, **Super Mario RPG** y **Dragon Ball Z Hyper Dimension**. La intriga sobre si ambos saldrían o no parece que por fin va despejándose: no al juego de Mario y sí, por aquello de contrarrestar, e inminente aparición del último producto de los "Toriyama-boys".

Este cartucho, el cuarto de la serie Dragon Ball Z que llega a España, se mantiene **fiel a la línea de sus antecesores**: luchas uno contra uno, súper guerreros y ataques especiales integran su repertorio principal. Sin embargo, también incluye algunas novedades. Para empezar, os interesará saber el nombre de los **diez personajes del plantel**. Se trata de Goku, Vegeta, Gotrunks, Bejito, Songohan, Piccolo, Freezer, Perfect Cell, Bu y Gigabu. Cada uno cuenta con sus propios movimientos, pero esta vez los programadores le han dado una vuelta de tuerca más a los combates, con la **introducción de técnicas 3D** que mandan al personaje al fondo del escenario, y también de las **"batallas rush"**, que son intercambios de magias que se inician cuando ambos luchadores golpean al tiempo. El incremento en la jugabilidad se acompaña por unos **gráficos mejor definidos** y con más detalle, tanto en personajes como en escenarios. Por cierto, éstos siguen estando unidos en vertical (es posible luchar en el cielo, aunque sin pantalla partida) y ahora también en horizontal.

Hasta aquí todo son mejoras respecto a los anteriores DB, pero también existe la cruz de la moneda: incomprensiblemente, nos han vuelto a **escamotear el modo historia** en la versión europea del juego (y no hay truco). A pesar de ello, seguro que los tres restantes (versus, torneo y entrenamiento) sirven para saciar las ansias de los incontables fans que Goku tiene en nuestro país.

▸ *JAVIER ABAD*



Los 10 cachorros de Toriyama



La historia no contada



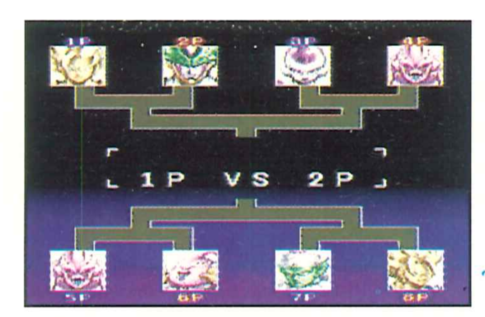


Estas imágenes de la versión japonesa de DBZ Hyper Dimension no se verán aquí. La razón es que corresponden al **modo historia, que no está presente en la versión europea**, por lo que os tendréis que conformar con las tres modalidades restantes: versus, torneo y entrenamiento.



eStá En acCióN

El diseño más cuidado que presentan tanto los sprites como los escenarios.



Modo torneo. *Participan hasta ocho luchadores distintos, y los combates se disputan a un solo asalto.*



De lado a lado. *Durante los combates se puede cambiar de escenario en vertical, subiendo al cielo como siempre, y también en horizontal, propinando una patada al enemigo.*



Para sacarle verdadero partido al último juego de Goku, hay que tener un amigo... que quiera pegarse con nosotros.







nO eStá En acCióN

Que en la versión europea nos hayan vuelto a dejar sin modo historia.



Técnica 3D. *Ahora es posible aprovechar la profundidad del escenario como hace Cell en esta imagen para esquivar el súper ataque de Vegeta.*



El Análisis

•**Los mejores gráficos de toda la serie.** Han tenido mejor tratamiento que nunca, y eso se nota en la definición de los rasgos de los personajes y el diseño de los escenarios.

•**Se ha intentado potenciar la jugabilidad** añadiendo profundidad en los escenarios y lo que en las instrucciones llaman "batallas rush". Son detalles que rompen con lo de siempre.

•**La desaparición del modo historia** no puede pasar desapercibida. ¿Por qué los europeos no podemos disfrutar plenamente del juego original al completo?

•**El gran valor del juego** está en la legión de fans de Goku que seguro que disfrutarán a tope con esta nueva entrega.

Gráficos	87
Sonido	82
Movimientos	84
Jugabilidad	75
Entretenimiento	78
TOTAL	80

TITUS

TITUS

8 Megas

Graba partidas

2 Continuaciones

3 Vidas

0 Niveles de dificultad

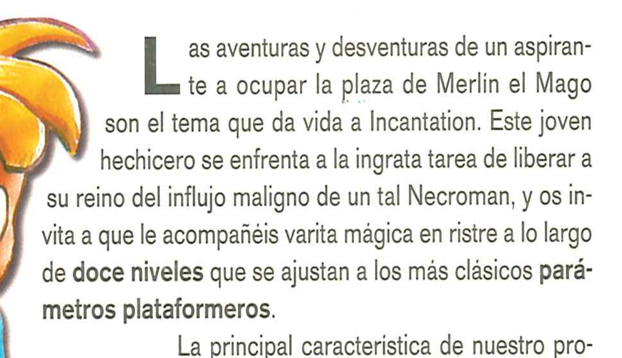
Plataformas





Jugando a ser aprendiz de mago

Incantation



Las aventuras y desventuras de un aspirante a ocupar la plaza de Merlín el Mago son el tema que da vida a Incantation. Este joven hechicero se enfrenta a la ingrata tarea de liberar a su reino del influjo maligno de un tal Necroman, y os invita a que le acompañéis varita mágica en ristre a lo largo de **doce niveles** que se ajustan a los más clásicos **parámetros plataformeros**.

La principal característica de nuestro protagonista es su **habilidad para utilizar distintas clases de disparo** gracias a los hechizos que encuentra en cofres repartidos por los escenarios. Con eso le debería bastar para salir adelante, pero en el mundo mágico de Incantation no todo se limita a saltar y cargarse enemigos. Vuestro avance también se complica por la presencia en cada nivel de un aduanero que os exige una tarifa de tres items en forma de espiga de trigo para dejaros pasar. Si llegáis hasta él sin haberlos recogido todos, os tocará dar media vuelta. Y aunque suelen estar bien a la vista, hay alguno más escondido que se os puede pasar si no os fijáis bien.

Pero que nadie se asuste, porque Incantation está **lejos de ser un cartucho difícil**. Más bien todo lo contrario: cualquiera mínimamente experto es capaz de alcanzar la última fase en un par de horitas como mucho. No se tarda en encontrar la salida de los niveles, y las rutinas de los abundantes jefes finales son de lo más simple. Esta sencillez tiene su explicación, y es que el juego está dirigido a un **público eminentemente infantil**. Le delata también el aspecto de los gráficos, de diseño "blandito" hasta en los rivales más temibles (y eso no quita para que reconozcamos **la brillantez de algunos escenarios**). En fin, que estamos ante una ocasión ideal para que otros aprendices, los de las consolas, también den sus primeros pasos.

JAVIER ABAD







¡Menudo derroche! Explorando bien los escenarios podéis encontraros con sorpresas como ésta: una habitación repleta de ítems y hasta alguna vidita extra.

eStá En acCióN

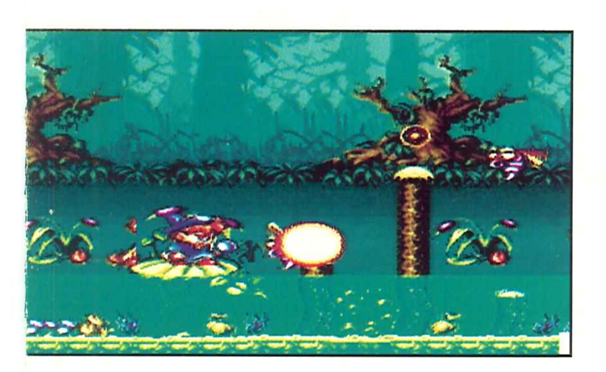
El bonito diseño de algunos escenarios. Los cambios de arma del protagonista.



El nuevo juego de Titus representa una excelente oportunidad para que los más inexpertos le cojan el gusto a las plataformas.



El final del todo. Quedaros con la cara de este enemigo, porque es el jefe final del juego. Como corresponde con su categoría, es más difícil que el resto.



¡Caray con la varita mágica!

Siempre habíamos pensado que eso de la varita mágica servía para que salieran conejos de la chistera y poco más. Sin embargo, el protagonista de Incantation hace una auténtica **exhibición** de las posibilidades **de ataque** que tiene **la herramienta de los magos**. El chico se va encontrando cofres por el camino, los abre y ¡zas!, aparece un **nuevo tipo de disparo**. Así consigue reunir un buen arsenal de encantamientos, todos necesarios.



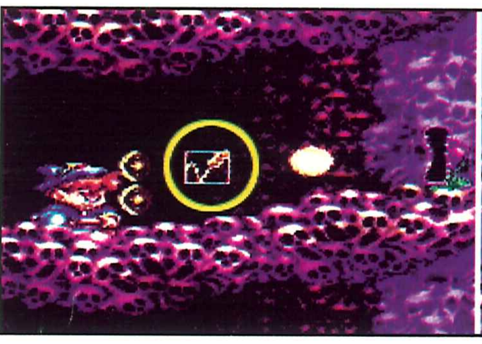






nO eStá En acCióN

Que sea un juego demasiado fácil, incluso para los que están empezando.





La aduana. Para poder atravesar la frontera de cada nivel, tenéis que reunir tres items como el de la izquierda.

El Análisis

- **El tono general del juego** es bastante "blando". Tanto el diseño del personaje como el desarrollo de las fases están dirigidos a contentar a un público infantil.
- **La varita mágica** del protagonista es una garantía de jugabilidad. Puedes cambiar constantemente de tipo de disparo, lo que le da variedad al desarrollo.
- **El nivel de dificultad** es demasiado bajo. Las plataformas de Incantation vienen con un sello bien grande que dice "sólo para principiantes".
- **Los gráficos** tienen un diseño resultón. Escenarios y jefes finales muestran un aspecto atractivo.

Gráficos	82
Sonido	76
Movimientos	79
Jugabilidad	74
Entretenimiento	80
TOTAL	**79**

EL PULSO

El Pulso de NINTENDO64 está a la vuelta de la esquina. ¿Estáis preparados?

Por fin el momento está al caer, por fin la consola soñada se va a hacer realidad, así que no está de más que os demos unos cuantos consejillos para que sepáis afrontar el acontecimiento con la suficiente preparación. A ver, nadie se ha comprado otra máquina de la competencia, ¿verdad? Perfecto. Más. Todos habéis visto el vídeo de Alto Riesgo que regalamos con el número anterior, ¿no? Bien, Y ya sabréis que habrá al menos cinco títulos para cuando llegue la máquina... Vale, pues sólo queda recomendaros que os compréis el mes que viene la revista y le saquéis el máximo partido a la información. Hablaremos entonces.

La duda razonable

A escasos días para que llegue a España la poderosa Nintendo64, la duda más razonable que se nos ocurre tiene que ver con el **futuro de la Super**. ¿Seguirá "viva" por mucho tiempo? **¿Continuarán saliendo juegos para los 16 bits en el 97?** ¿Mantendrá Nintendo su promesa de ofrecernos más calidad en vez de más cantidad? ¿Qué harán el resto de compañías? La solución, en los próximos meses, pero ya os vamos anticipando que ésta **aún no ha dicho adiós**, sino sólo ¡hola otra vez!



Super Nintendo

	Título	Compañía • Género	
1	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	=
2	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	5
3	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	2
4	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	=
5	Secret Of Evermore	Nintendo • RPG	3
6	Tintín y el Templo del Sol	Infogrames • Avent./Plataf.	7
7	Dragon Ball Z Hyper Dimension	Bandai/Konami • Lucha	N
8	Ultimate MK3	Williams/Acclaim • Lucha	=
9	FIFA '97	Electronic Arts • Fútbol	6
10	Winter Gold	Nintendo • Deportes	9
11	Breath of Fire II	Capcom - RPG	=
12	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	10
13	Toy Story	Nintendo • Arcade	12
14	Prince of Persia 2	THQ • Plataformas	17
15	Killer Instinct	Nintendo • Lucha	14
16	Worms	Ocean • Inteligencia	13
17	Kirby's Dream Course	Nintendo • Golf	16
18	Maui Mallard	Disney • Plataformas	=
19	Donkey Kong Country 2	Nintendo • Plataformas	15
20	Spirou	Infogrames • Plataformas	19

La promesa

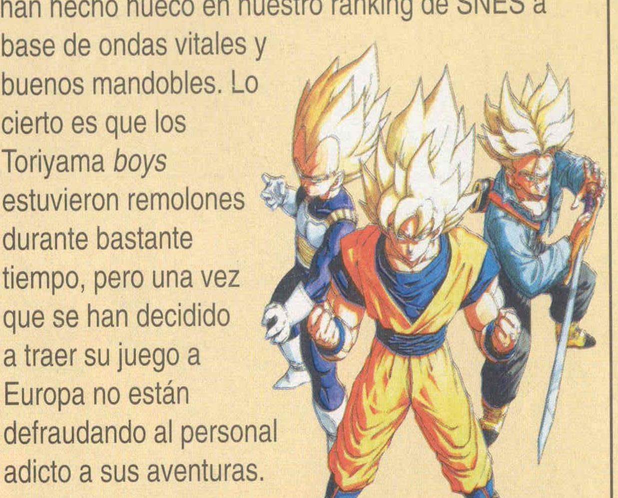
Vamos a daros un poquito de envidia: este mes hemos tenido el privilegio de **jugar a Turok: Dinosaur Hunter**, y aunque era una versión todavía inacabada, os podemos asegurar que el cartucho de Acclaim levantará pasiones cuando salga a la venta. Escenarios inacabables, libertad de movimientos, dinosaurios hambrientos y hasta una bestial explosión nuclear puesta a vuestra disposición hacen que éste de Turok sea uno de los títulos más prometedores de la lista de N64.





La Entrada + Fuerte

Y tan fuerte, como que está protagonizada por un chaval que las pega como panes. Os hablamos de **Goku** y su **Dragon Ball Z Hyper Dimension**, que se han hecho hueco en nuestro ranking de SNES a base de ondas vitales y buenos mandobles. Lo cierto es que los Toriyama *boys* estuvieron remolones durante bastante tiempo, pero una vez que se han decidido a traer su juego a Europa no están defraudando al personal adicto a sus aventuras.



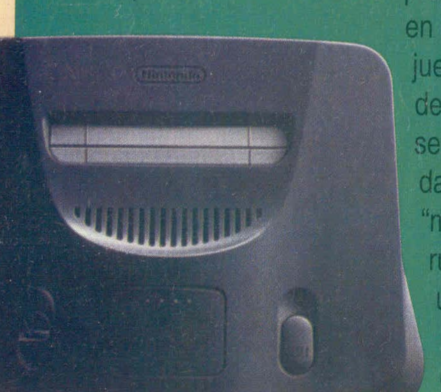
Game Boy



Pos.	Juego	Compañía • Género	
1	Donkey Kong Land 2	Nintendo • Plataformas	=
2	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	=
3	King of Fighters	Takara • Lucha	=
4	Tetris Blast	Nintendo • Puzzle	=
5	Galaga & Galaxian	Nintendo • Arcade	8
6	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	5
7	Kirby's Blockball	Nintendo • Arcade	6
8	Urban Strike	THQ • Estrategia	7
9	Spirou	Infogrames • Plataformas	=
10	Toshinden	Takara • Lucha	=

El Rey del Número 1

No hace falta ser futurólogo para entender que, si hablamos de consolas, el número 1 se lo va a llevar **Nintendo64**. Cualquiera que tenga dos ojitos para ponerse frente a una pantalla podrá comprobar que la nueva máquina de la Gran N es muy superior técnicamente a sus competidoras. El resto lo pondrá el talento de los programadores, y para eso en la primera remesa de juegos brillará la estrella de un tal **Miyamoto**, un señor al que, dicen, se le da bien esto de las "maquinitas". Incluso se rumorea que ha creado un personaje con bigote que puede visitar este espacio en breve...

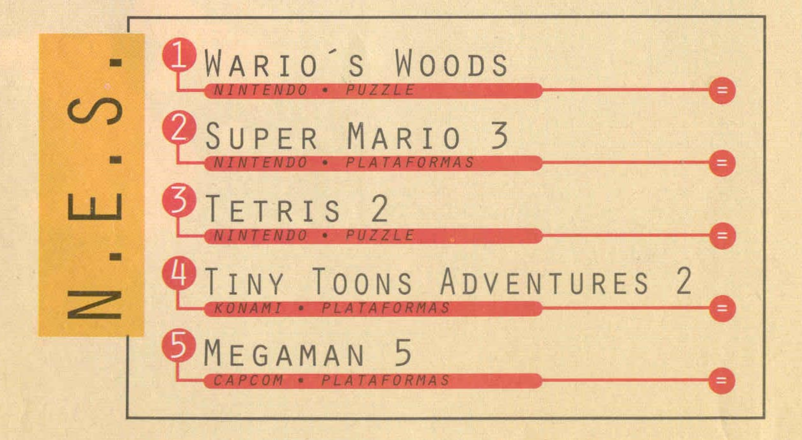


El + Buscado

Nintendo España ha conseguido convertir nuestra redacción en un manojo de nervios hasta la próxima Primavera. ¿El motivo? Han dejado entrever la que será una de las grandes bazas de la Super para el futuro inmediato: se llama **Terranigma**, es la segunda parte de Illusion of Time, y además aseguran que va a desembarcar hablando un **perfecto castellano.**



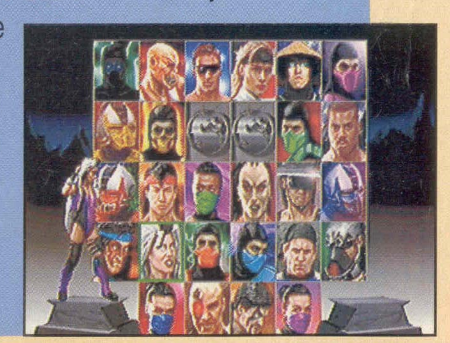
N.E.S.



Pos.	Juego	Compañía • Género	
1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Tiny Toons Adventures 2	Konami • Plataformas	=
5	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=

El Personaje

Estamos abrumados por la afluencia masiva de personajes que se van a dar cita en los dos primeros juegos de lucha para Nintendo64: sólo **26** en **Mortal Kombat Trilogy**, y otros **10** angelitos en **Killer Instinct Gold**. Y eso sin contar a jefes finales, y personajes secretos de cada uno. Desde luego, habrá que tener todo un memorión para recordar cómo diablos se hacen los golpes de tantísima gente. Y sólo son el principio...




SUPER MARIO 64


Nintendo
Acción

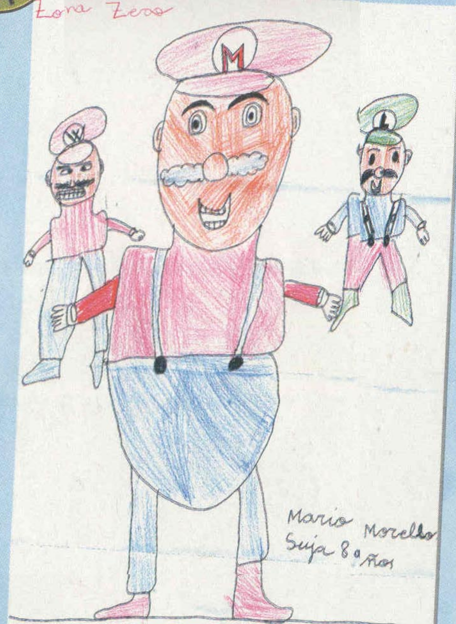


El mejor es...

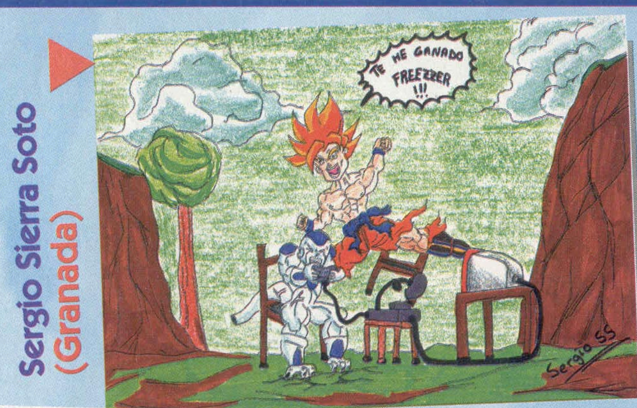


José Luís Platero Pérez (Valencia)

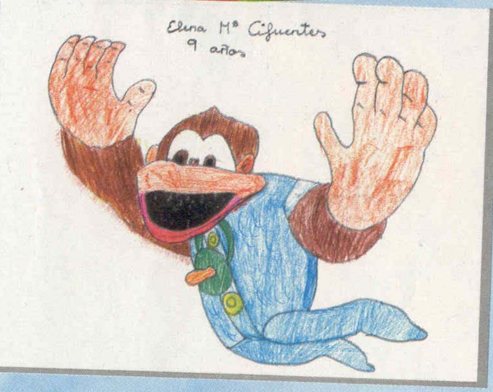
Están todos los que son y son todos los que están. Cada uno de los héroes que ha dibujado José Luís tienen un huequecito en la Game Boy y un papel en la historia del videojuego.



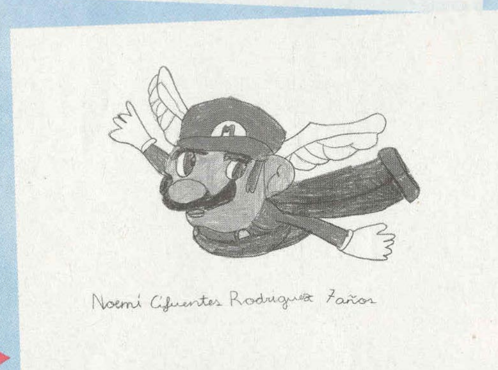
Mario Morellón Suja (Almería)



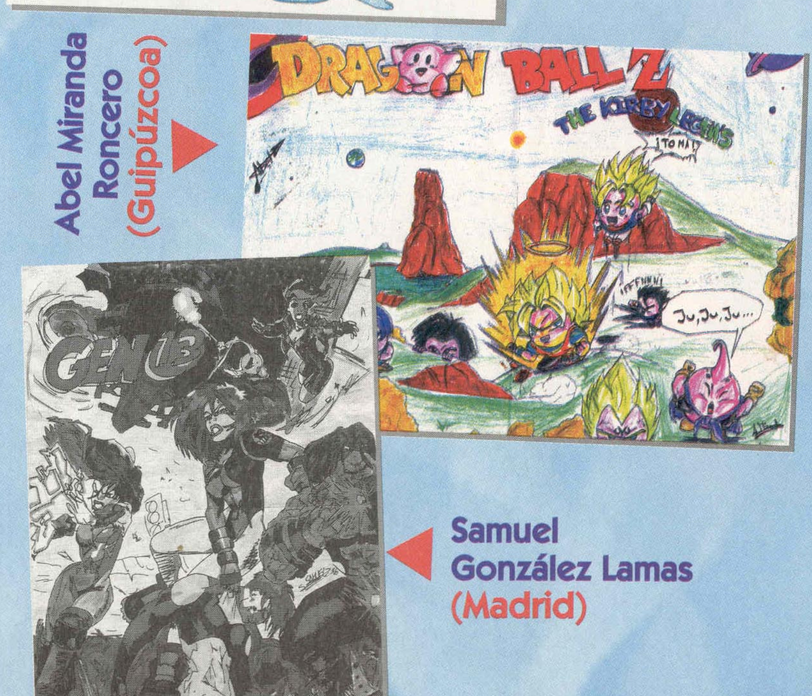
Sergio Sierra Soto (Granada)



Elena Mª Cifuentes Rodríguez (Jaén)



Noemí Cifuentes Rodríguez (Jaén)



Abel Miranda Roncero (Guipúzcoa)

Samuel González Lamas (Madrid)

La cartera de moda

Estamos dispuestos a seguir regalando bolsas así de fardonas por lo menos, por lo menos hasta que se nos acaben, o, claro, os dé por no enviarnos más dibujos tan buenos como los que veis en esta página. Así que ya sabéis. Si queréis cartera de moda, tendréis que enviarnos buenos dibujos, o intentarlo, que eso también cuenta.
La dirección es:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Dios te oiga

Hola, me llamo cristian Carreras y espero que con este super dibujo me mandeis una mochila de estas para guardar unas revistas y una corada.
Super Big N yo creo que con esta revista un día de estas os hareis ricos.

ADIOS Y HASTA SIEMPRE
P.D. cristian Carreras Rocha de Barcelona.

Cristian Carreras Rocha
(Barcelona)

Encadenadas

¡Hola!

Esta es una cadena de cartas comenzada por 8 niños alemanes. Dura desde 1989 y si continúa hasta 1996 entrará en el Libro Guiness de los Records. No se ha roto nunca. Por favor, no la rompas tú. Sigue bien las instrucciones: Has de copiar o fotocopiar 6 veces esta carta y la envías a 6 personas elegidas.

... que es quien organiza

Jorge Tubau González
(Oviedo)

- He mandado tantos dibujos que se podría empapelar una Casa Blanca...
- No he visto ni medio dibujo publicado.
Yo no quiero ningun tipo de regalos, solo quiero que me publiqueis mi dibujo.
- He visto publicados dibujos que al lado del mio son pateticos. ¿Por que? ¿Cuando publicareis mis dibujos?

Ansiosas

Rael Del Fraile
Matilla (Valladolid)

Insistentes

"ZONA ZERO"
Hobby Press S.A.
Revista "Nintendo Acción"
C/ de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid)
¡SACADME UNA VEZ! PORFA

"ZONA ZERO"
Hobby Press S.A.
Revista "Nintendo Acción"
C/ de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid)
¡SACADME UNA VEZ!

Jesús Angel Martín Carbajosa (Valladolid)

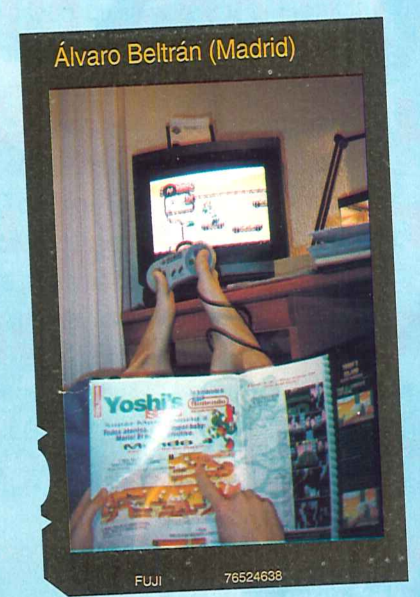
Modestas

No salgo en la foto porque no soy hombre fotogénico. (Feo en otras palabras). y también porque sino se me caía la piramide.

Javier García Muñoz
(Pamplona)

Vuestras mejores fotos

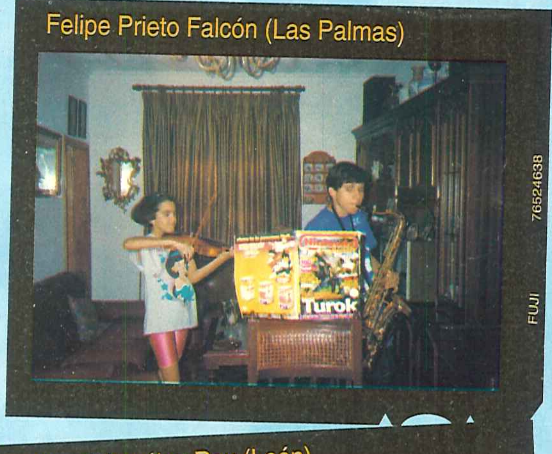
Álvaro Beltrán (Madrid)



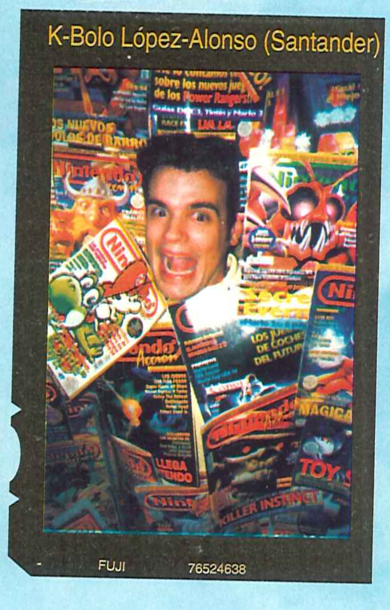
Irene e Iris Castillejo (Valencia)



Felipe Prieto Falcón (Las Palmas)



K-Bolo López-Alonso (Santander)



Silvia Miguélez Rey (León)



Pero que lectores más divertidos, originales y guapos que tenemos. ¡No nos los merecemos! Y encima no se cortan un pelo a la hora de mandar una foto graciosa en la que nos dicen todo lo que les gustamos. Pues por eso y por ser tan simpáticos, pronto recibiréis en casa este calculator tan "chachi".

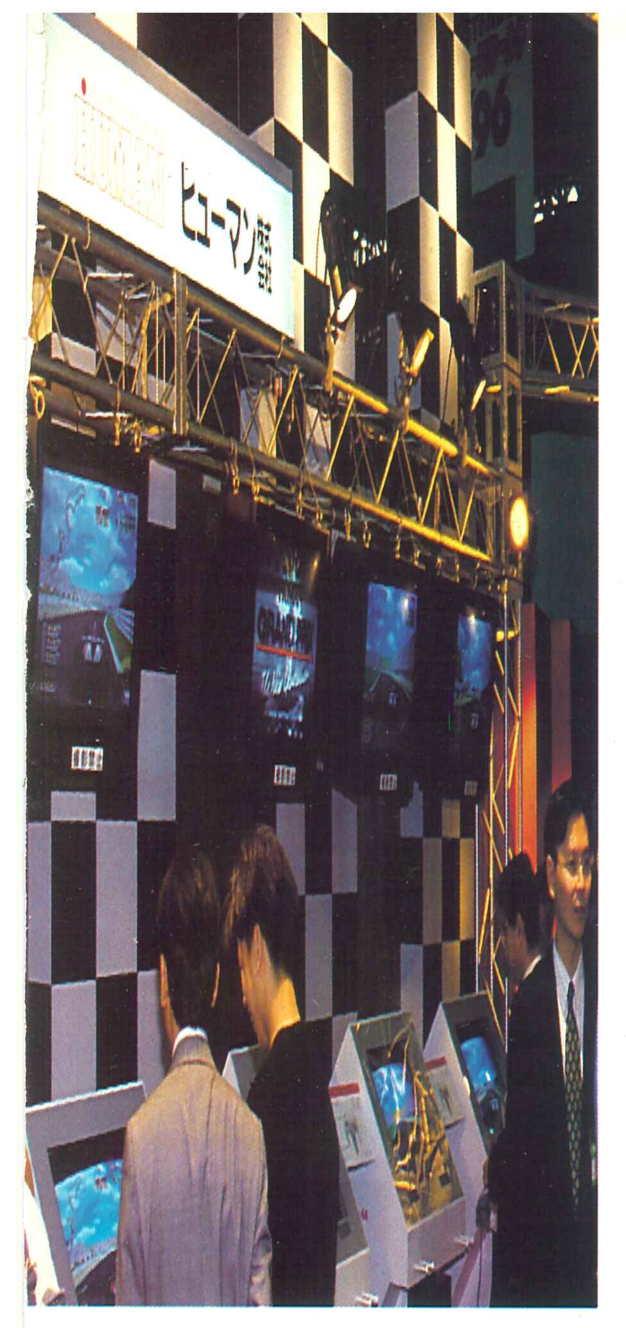
Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

BIENVENIDO a una nueva edición del Nintendo Shoshinkai Show, el espectáculo de Nintendo, en exclusiva, que por octavo año consecutivo abrió sus puertas de par en par a la tecnología y a los grandes juegos. Nintendo Acción estuvo una vez más allí para descubrir a qué jugaremos en el futuro, y ahora queremos compartir contigo nuestro viaje AL SHOW



SHOSHIN



Entre los días 22 y 24 de noviembre se celebró en el Makuhari Messe, un centro de convenciones situado a las afueras de Tokio, la octava edición del Shoshinkai Show, una feria dedicada exclusivamente a Nintendo y sus licenciatarios. Por allí desfilaron miles de profesionales del sector, prensa incluida, y este año, y como novedad, se abrieron las puertas al público durante el último día en una jornada que la organización llamó Nintendo64 Space World. De manera que todo el mundo pudo sacar conclusiones de los 35 títulos presentados para N64, además de los 24 para Super Nintendo y 17 de Game Boy. Lo que no todos pudieron lograr es hablar con Shigeru Miyamoto, el auténtico gurú de los 64 bits, quien dejó claro que ahora mismo es uno de los hombres más fuertes de Nintendo y que declaró cosas como que la gran N continuará manteniendo una línea estratégica de calidad por encima de las cifras. Otros nombres propios que dejaron caer frases ilustres fueron Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Japón, quién refrendó a Miyamoto como santo y seña del software de nueva generación. Y Howard Lincoln, presidente de Nintendo America, que a poco de empezar el show comunicaba las primeras cifras: 2.000.000 de consolas vendidas entre EEUU y Japón, hasta finales de noviembre. Una auténtica hazaña que no se ha preocupado del tirón de la competencia ni de la escasez de títulos en venta.



DE LAS MARAVILLAS



A continuación vamos a contaros lo que dio de sí el espectáculo del que siempre esperamos las sorpresas del siglo. Sin duda, veréis unas cuantas de éstas en las siguiente páginas, además de las correspondientes actualizaciones de juegos que ya se han hecho un nombre en la órbita N64.



NKAI 96





CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

MEMORIA: Aprox. 64 MegaBytes (32 reescribibles).
MEDIA DE TRANSFERENCIA DE DATOS: 790K por segundo, 81 segundos para 64Mb (un cartucho maneja 5.000k por segundo).
TIEMPO DE BÚSQUEDA: Sobre 75 ms.
TIEMPO DE ARRANQUE DEL MOTOR: Menos de 1.9 segundos.
TAMAÑO: La unidad: 260 mm X 190 mm X 78.7 mm. Peso: 1.6 Kg. **El disco:** 101 mm X 103 mm X 10.2 mm. Peso: 43 g.
PRECIO: Entre 100 y 150$.

LO MÁS IMP

Se habían albergado infinitas esperanzas sobre la jugabilidad de Zelda, pero finalmente vio la luz en una cinta de vídeo. Lo mismo le ocurrió a Yoshi, aunque éste más bien pilló a todos de sorpresa. Y, mientras, el 64DD lucía precioso en un escaparate, todo montadito, pero con un letrero enorme que decía ¡mírame y no me toques!


'Legend of Zelda64'


La aventura de Zelda supondrá el estreno mundial del 64DD como periférico extra, que no imprescindible, de Nintendo64. Será por eso, porque no se quiso hacer hincapié ni en juego ni en soporte, que tuvimos que conformarnos con 1 minuto de Zelda en video.





El sabor de las plataformas de siempre combinado con la tecnología del futuro. El cóctel luce así de bonito y en cuestiones de jugabilidad rozará la perfección. Este Yoshi será uno de los cracks del 97.



'Yoshi's Island64'

Y LO MÁS DIVERTIDO

Tomad nota del nombre, provisional eso sí: ***Jolt -Jolting- pack****. Es un experimento made in Nintendo que nos permitirá* ***sentir*** *en nuestras carnes* ***los avatares del juego****. ¿Cómo? Fácil,* ***nos golpeará cuando nos golpeen*** *en pantalla. ¿Cómo, otra vez? Bien, funciona de forma muy simple. Se inserta en la ranura para la tarjeta de memoria* ***del mando*** *y dispone de un mecanismo que responde a una señal del software* ***vibrando, estremeciéndose*** *y haciendo que el jugador también tiemble.* ***Starfox64*** *y* ***Blastdozer*** *serán los primeros cartuchos compatibles con el jolting, pero pronto habrá muchos más. Este artilugio verá la luz dentro de muy poco, aunque no podemos confirmaros si llegará a España.*





RESIONANTE DEL SHOW

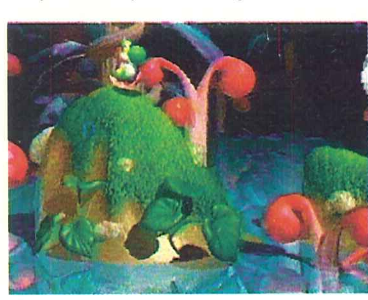
Zelda, Yoshi y el 64DD se llevaron la palma

Olía en el ambiente a novedad, un olor muy fresco que Nintendo tuvo a bien saciar casi inmediatamente. A poco de empezar, todos nos deslizamos hacia el escaparate donde estaba expuesto el 64DD. Queríamos información, táctil o no era lo de menos. Y sacamos todo esto: El **64DD quiere ser algo así como un disco duro**. Es un **dispositivo de almacenamiento** que ofrece 64MegaBytes extra de datos, 32 reescribibles. Se conecta al puerto de expansión que está bajo la N64, con lo que la ranura de cartuchos queda libre para que los desarrolladores puedan aprovechar ambos soportes simultáneamente. Funciona con **discos magnéticos** de alta densidad, doble cara y un tamaño algo superior al estándar de 3,5". Y promete un acceso más rápido que el de un CD Rom convencional, con una media de transferencia de datos de **790K/seg.**

El juego que demostrará las posibilidades del 64DD será el nuevo **Zelda**, que ya ha confirmado soporte y fecha: **verano de 1997**. Con Link algo más viejo y también más expresivo (una gozada la elocuencia de los ojos), este **action RPG** nos regalará intrépidas escenas de lucha, un vastísimo mapeado y una jugabilidad sin precedentes. Visualmente, adopta un look Mario64. Hemos observado **mayor libertad y cantidad de movimientos**, así como más fases de acción que en el resto de juegos de la saga. La animación es exquisita, increíblemente suave, y los efectos de luz dejan claras las posibilidades de la máquina.

Si Nintendo nos hubiera dejado jugar con él, **Yoshi´s Island 64** se habría convertido en el segundo juego estrella de la feria. Pero la escasez de metraje en el vídeo y la poca literatura que le echó Nintendo a la presentación nos dejaron con las ganas. A priori el juego parece **vivísimo, vibrante** y utiliza una paleta de colores increíblemente imaginativa. Yoshi´s Island64 será un genial juego de **plataformas** que se juega en **2D pero carga fondos poligonales en 3D**, o sea que combinará el sabor clásico de los Marios de Super con los avances gráficos y tecnológicos más vanguardistas disponibles.

Yoshi´s Island no tiene aún fecha de lanzamiento, pero se supone que aterrizará durante el verano. Estas imágenes pertenecen a uno de los videos que Nintendo presentó en el show.





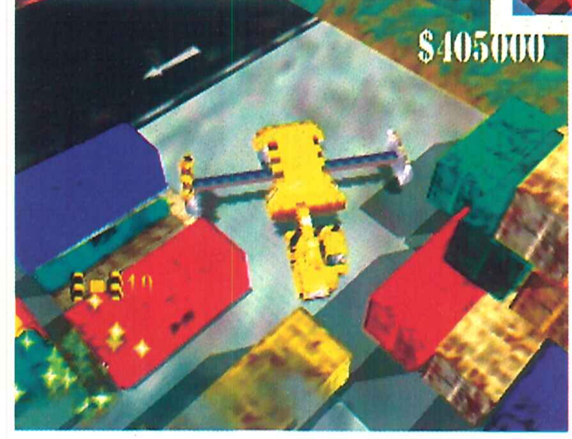




'Blastcorps'







Uno de los objetivos de Blastcorps será conocer las habilidades del bulldozer que manejes, para asi limpiar la zona en cuestión en el menor tiempo posible. Según lo bien que lo hagas, serás recompensado con más dólares.

LOS JUEGOS

Sorprendieron, sin duda, y a pesar de que había otros pesos pesados detrás, supieron convencer al público dejándose jugar, testear, saborear. No estaban terminados, ya veis que no se puede tener todo, pero Blastcorps y Starfox atesoraban suficiente potencial para eso y mucho más.

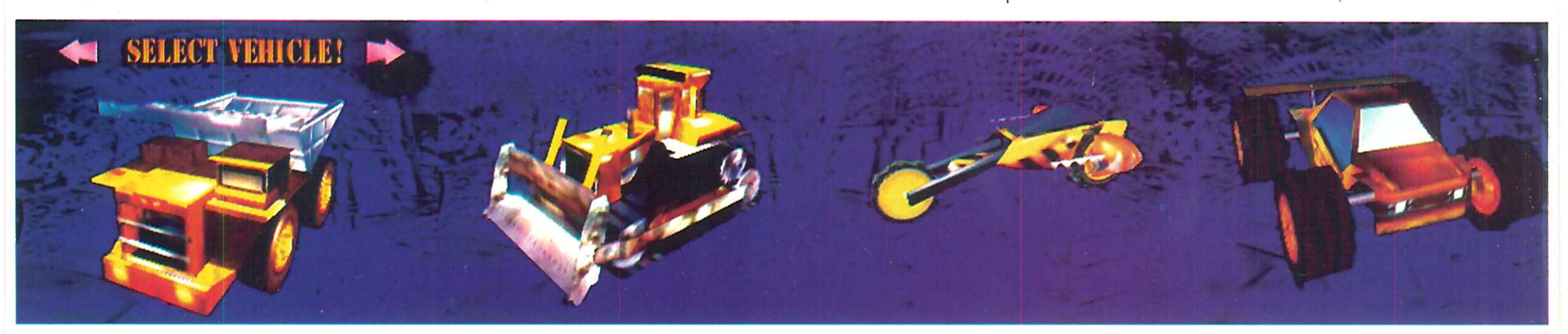


Tendréis 5 máquinas y 3 tipos de robots diferentes para arrasar la zona. Opciones y argumento desde luego son brillantes, la realización técnica, como veis, es excepcional. Obra de RARE.

No eran los únicos cartuchos jugables del Shoshinkai, pero sí los que **mejor valoración recibieron** entre los improvisados *testeadores*. El primero, **Starfox64**, partia con el atractivo de un nombre labrado a fuerza de tecnologia y éxito de ventas en Super Nintendo, la promesa de que iba a ser el no va más (y no una secuela de Starwing) y un halo de buenas vibraciones que engatusaba a las primeras de cambio.

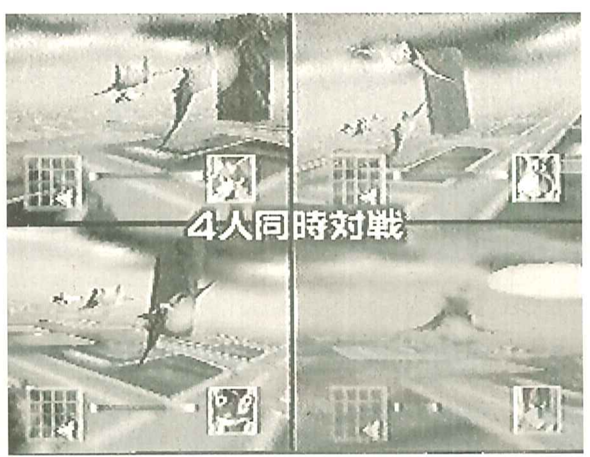
Las nuevas aventuras de la patrulla de Fox McCloud transcurren en **96 Mb** a caballo entre el planeta Lylat, donde ha sido deportado el emperador de Corneria, y el susodicho planeta, que a la sazón resulta invadido por las fuerzas coloniales del malvado Andross. Nuestros hombres-animalejos son mercenarios, cuatro expertos pilotos, que han sido contratados por el general Pepper, el hombre fuerte de Corneria, para impedir la invasión.

La que se forma cuando se enzarzan los dos bandos es de tierra y aire. De tierra, a lomos de un **formidable tanque** que surca las arenas entre mil obstáculos, otros tan-





'Starfox'



Finalmente se ha introducido un modo especial de batalla para 2 ó 4 jugadores que invita a cooperar contra el enemigo o enfrenta a todos contra todos. En este caso, la pantalla se dividirá en 4 partes, una para cada piloto, pero no se perderá ni un ápice de acción.

QUE CAUTIVARON

Blastcorps y Starfox juegan y convencen







tos enemigos y unos jefes de nivel bestiales. En el aire, la **acción será igual de endiablada** sólo que manejaremos una nave espacial muy vanguardista, de control sensible e ilimitado armamento. Apreciamos una muestra de ambos tipos de combate en los **dos niveles jugables** que Nintendo puso a nuestra disposición en el show. Además de las excelencias gráficas, el tamaño de los personajes y la fenomenal secuencia de intro, la eprom también dejó claro que finalmente nos enfrentaremos a entre **10 y 15 niveles** de juego, eso teniendo en cuenta que Nintendo quiere hacer primar la calidad sobre la cantidad.

Starfox saldrá en **marzo de 1997** en Japón y USA, y es probable que llegue a España antes del verano.

Blastcorps (Blastdozer en Japón) es también una **genialidad de RARE** que debería ver la luz en marzo de este año. Lo catalogamos como juego para impulsivos, agresivos y salvadores de la humanidad, porque en él tendrás que **arrasar casas, puentes, destrozarlo todo** para despejar el camino a un camión que circula sin control por Estados Unidos con un pedazo de bomba atómica en el lomo. Podrás elegir entre **5 bulldozers diferentes** y **tres tipos de robots**, y el objetivo, además de lo visto, pasa por controlar las habilidades destructoras de cada máquina, por aquello de cargárselo todo en el menor tiempo posible. Lo que se dice una auténtica **descarga de adrenalina** a **64 Megabits** de potencia.

UNAS LÍNEAS SOBRE EL RPG DEL FUTURO



MOTHER 3 APARECERÁ EN 64DD, Y SERÁ UNO DE LOS RPG MÁS FUERTES DE NINTENDO

*Nintendo descubrió Mother 3 en video, pero con ese halo de expectación que la N sabe darle a estos asuntos. **Mother es la versión japonesa** de **Earthbound**, exactamente el número 2 de la saga apareció en USA con ese título. Hablamos de un **extravagante juego de Rol** que cuenta una historia de tiempos modernos, con roqueros de protagonistas y pizzas en plan items. En la cinta comprobamos que ese fino sentido del humor iba a continuar presente en esta versión para N64, construida a base de **polígonos en tiempo real**. Otra cosa que aseguramos es que el juego viajará en **disco para 64DD**, aunque no sabemos cuándo (**quizá antes que Zelda**). En todo caso es lo de menos. Acabará liderando, junto a Link, la nueva generación de **RPG Nintendo** que viene, **Fire Emblem64** y **Super Mario RPG 2** incluidos.*





'Mario Kart'



De uno a cuatro jugadores. Los pilotos más carismáticos de Nintendo. Las imágenes más alucinantes. Risas, humor. Y para colmo, una definición técnica que roza la perfección.





LAS ACTUALIZACIONES

Son juegos que ya conocemos, juegos que han pasado innumerables veces por estas páginas o que ya están a la venta en Japón, como Shadows of Empire o Mario Kart. Así que, como no queremos cargar ya más las tintas sobre estos tres títulos, vamos a enseñaros las nuevas imágenes, y otras cositas, que Nintendo ha dejado caer de ellos en el show.

Por fin **se pudo jugar con el esperadísimo Mario Kart64**, aunque eso no tuvo mucho mérito porque al recibo de la presente ya podréis encontrarlo en Japón, los que viajéis mucho, a modo de **pack con exclusivo pad de control** (desde el 14 de diciembre para ser exactos). Pero bueno, la noticia es que pudimos disfrutar en vivo de las evoluciones de los 8 arrojados pilotos que forman el staff del kart; a saber, Wario, Luigi (primera aparición en N64), Mario, la princesita, Kinopio, Yoshi, Donkey y Koopa (Bowser para los amigos). Son **20 circuitos**, 16 para el modo Grand Prix (cuatro copas con 5 circuitos cada uno) y 4 para el modo batalla, ubicados en los sitios más increíbles y plagados de **detalles insólitos**. Ese es el sabor de boca que deja Mario Kart: es el **más divertido** y uno de los mejores técnicamente que pasarán por N64.

Por seguir con los cartuchos que ya están en las estanterías de las tiendas americanas, vamos ahora con las **Sombras del Imperio (Star Wars: Shadows of Empire)**, fruto de la **colaboración entre los LucasArts y Nintendo**. Esta **novela digital** nos sitúa entre los avatares del Imperio Contraataca y El Retorno del Jedi, metido en las carnes de **Dash Rendar, un mercenario** que ni es Jedi ni nada, pero que se nos ha puesto a **luchar contra Xizor**, un tipo muy malo enrolado en las huestes del imperio. Jugablemente también tiene sus modelos. Nuestro Shadow es una bonita **mezcla entre Dark Forces y Rebel Assault**, con fases de **perspectiva subjetiva y tercera persona** que huele a Doom. Tienes **10 escalofriantes y galácticos niveles** para saborear el nuevo desafío Star Wars.

Otro con tirón. **Goldeneye**, con base en el film de Pierce Brosnan como inclito 007, llegó al Shoshinkai en **formato vídeo** y también tufillo a Doom. Bueno, mejor a **Resident Evil** o Tomb Raider, ambos consagrados súper ventas. El de Nintendo incorpora avances marca de la casa (RARE), como por ejemplo que puedes disparar a cualquier ángulo, o moverte a diferente velocidad, o escalar, agacharte. Eso es lo primero que te llamará la atención, luego te dejarás arrastrar por el **realismo (han digitalizado los rostros de los actores** que intervienen en la película) y por las escenas de acción que presiden el juego. Habrá persecuciones de todo tipo, incluso a bordo de un helicóptero. Todo en más de **12 niveles** (zonas secretas aparte) con el **3D y los polígonos** por bandera.

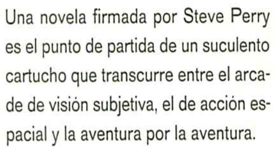
'Shadows of Empire'







Una novela firmada por Steve Perry es el punto de partida de un suculento cartucho que transcurre entre el arcade de visión subjetiva, el de acción espacial y la aventura por la aventura.









Mario Kart, Shadows of the Empire y Goldeneye enseñan la otra pierna

'Goldeneye'









Tardaremos un poco aún en tomar posesión de la licencia para matar. Goldeneye, lo último del 007, no estará acabado al menos hasta el verano, a pesar de mostrar un aspecto así de depurado. Falta lo mejor.


'Rev Limit'


'Sumo'


'Rev Limit'

Estamos viendo lo más granado y hermoso del software para N64, pero hubo más presentaciones en el Shoshinkai y no todas tan extrañas como pensáis. Lo que pasa es que nadie nos asegura que algunos de estos títulos vayan a llegar a Europa...



Y ADEMÁS

Acclaim se llevó una de las grandes ovaciones del show. Puso en danza una **eprom jugable de su Turok** que causó conmoción entre el público. Llegará en marzo.

Imagineer se volcó en el asunto deportivo. Los chicos de Wolfenstein 3D presentaron **Pro-baseball King** (enero) y **Dynamite Soccer** (febrero), ambos jugables, y un video de algo llamado **RPG**, con vistas a abril de este año.

Enix, entre la acción y el Rol. Su **Wonder Project J2** lucia terminado (y muy bonito, auñque bastante rarete), pero también hubo cinta de video al canto para un arcade de nombre **GO! GO! Trouble Makers**, desarrollo por los Treasure, que verá la luz en marzo.

Epoch dio rienda suelta al 40% disponible de su **Doraemon**, ya sabéis, el action RPG que es clavadito a Mario y con el que piensa triunfar en N64.

EA Victor, **Electronic Arts** en Japón, puso a disposición del público una beta de **J-League Live´97**, o lo que es lo mismo, la base del FIFA que jugaremos en Europa.

Game Bank lanzará **Hexen 64** en Japón, y para que fuéramos abriendo boca nos colocó una demo a mitad de desarrollo. Es algo así como un Doom disparatado, que, si todo sale como esperan, estará disponible en breve.

Konami ejerció de licenciataria reina. Además del genial **Perfect Striker**, jugamos con **Powerful Pro Baseball** y **Mahjong Master**. **Gambare Goemon** no acudió a la cita.

Kotobuki Systems se encargará del **Blade & Barrel** de Software Creations. Se trata de un juego de helicópteros, con varios jugadores en pantalla (que es la moda) y, dicen, una excitante jugabilidad.

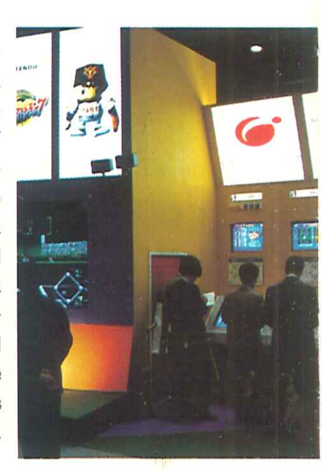
Human dejó que probáramos qué tal sonaban los bólidos de su **Grand Prix de Fórmula 1**, aunque sólo estuviera al 40%. Y sonaban bien, pero se movian mejor. Pronto, en todos los circuitos.

Hudson quiso rivalizar con Konami a ver quién enseñaba más y mejores juegos. De sus esperados lanzamientos, sólo **Dual Heroes**, el arcade de lucha, estaba jugable al 30% de desarrollo. El nuevo **Bom-**





El stand de Acclaim registró una afluencia de público espectacular. Y su Turok fue aclamado por acuerdo táctico juego de la feria. Otros third parties, como Seta o Imagineer también armaron el correspondiente jolgorio en sus grandes cubiculos.





Personal de Enix luciendo vestimenta para la promoción de su próximo Dragon Quest, el III, para Super Nintendo. Ya veis que a los japoneses se les da de perilla lo de ambientar acontecimientos.

berman, una cosa llamada **Power League64** y un juego de wrestling corrían en video. La secuela de **Hagane** fue anunciada.

Seta, otro de las "gallitos", nos dejó jugar a casi todo. A **Wild Choppers** (enero), **St Andrews Golf** (enero), **Rev Limit**, **Super Real Island** (mayo) y **Morita's Shogi 64** (mayo). **Like Thunder "GO"** (enero) viajó en video.

Japan System Supply enseñó su **Camaleon Twist**, un simpático programa protagonizado por un chavalín con mucha lengua, y otra cosa llamada **Cavalry Battle 3000**, ésta en video. No os frotéis las manos, es probable que no los veamos por aquí.

Bottom Up enseñó orgullosa su divertido cartucho de **Sumo** que lógicamente se llama 64 Sumo. Lo tengamos aquí o no, será una experiencia sin precedentes. Un cartucho de gordos que se sacarán de la manga 48 movimientos reales de combate y que, a pesar de estar sólo a un 35%, lucía de impresión.

Victor Interactive volvió a exhibir su video de **Mission:Impossible**, un cartuchazo de acción que verá la luz en abril y que por estos lares distribuirá **Ocean**. Huelga decir que es la conversión a lo Doom del peliculón del Cruise. Esperad algo parecido a Goldeneye.

Video System anunció un programilla de **disparos**, se supone que pistola en mano, que aún no tiene ni nombre ni fecha. Otra historia de **Mahjong**, qué pesadetes están estos chicos, apareció por allí en formato eprom.




TAMBIÉN FUE NOTICIA



HABLAN LOS DESARROLLADORES

*En una conferencia que tuvo lugar durante el Shoshinkai, desarrolladores de **Konami, Seta, Hal Laboratory**, incluso el propio **Miyamoto, departieron sobre las posibilidades de la máquina**, poniendo a un lado de la balanza la situación actual de mercado, y al otro las peculiares y avanzadísimas características de la Nintendo64. Todos coincidieron en que su capacidad es asombrosa, gracias en gran medida a los **puertos de expansión reconfigurables de que dispone**, y confiaron en la aparición en breve de un **cartucho de expansión RAM de 2Mb** que lleve al límite las posibilidades de cara al desarrollo de buenos juegos.*

*Por supuesto también se habló de la llegada de nuevo hardware, el **64DD** (aunque nadie puso demasiado énfasis en este invento, porque no hay que olvidar que **N64 es fundamentalmente una máquina de cartuchos**), y de lo que podían ser **los juegos en el futuro**.*

JUEGOS ON-LINE

*Nintendo ha encargado a **Seta el diseño y desarrollo de un sistema de Internet para N64**. Aunque no se dieron a conocer los detalles técnicos, hemos observado que **el cartucho que incluye el software de conexión**, también incorpora **un conector para la línea telefónica**. También con vistas al futuro, la gran N anunció que **trabaja en el Satellaview 64**, una evolución del sistema de juegos vía satélite que lleva tiempo funcionando en Japón. El Satellaview **se apoyará en el venidero 64DD** gracias a su memoria extra.*



EL EMPERADOR DE LA MEMORIA

***La sorpresa del Shoshinkai**, pese a Zelda o Yoshi, fue el anuncio del que puede convertirse **en juego más GRANDE para N64**. Se llamará **Jungle Emperor Leo**, y será un **128 Megas** protagonizado por un león blanco. Pero no un león blanco cualquiera, sino el mismo que circula por **los mangas más famosos** de Japón, el que inspiró al Rey León de la Disney. Una criatura adorable que fue engendrada por el dibujante Osamu Tekuza. Nintendo ya se ha puesto a trabajar en el proyecto, realizado en colaboración con un grupo de desarrolladores liderado por el hijo de Tezuka, **Makoto Tezuka**. Este señor define Jungle Emperor como un **"nuevo paso en los juegos de aventuras"**. Y dice que "hay juegos en los que debes usar los reflejos, en otros la cabeza, éste será el primero donde tengas que utilizar el corazón". Hasta la primavera de 1998, no podremos hacerlo.*

Todo lo que querías saber sobre DKC3 y nunca te atreviste a preguntar.

"Mira que les dije que tuvieran cuidado, pero ni caso. Ellos dos siempre tan confiados. Claro, ¿quién se iba a atrever a molestarles? Si son Donkey y Diddy Kong, los héroes que derrotaron a King K.Rool. Lo malo es que ahora nos toca a Kiddy y a mí salir buscarles. Por favor, ¡¡que alguien nos ayude!!"

Firmado: Dixie Kong.

De primero, pájaro plátano

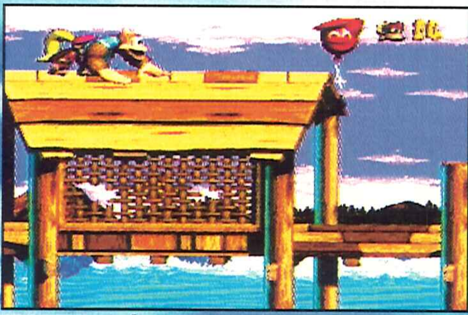




Antes de entrar en faena, lo mejor es que te des una vuelta por **Bounty Beach**, una playa paradisiaca en la que aguarda el **primer pájaro plátano** de todo el juego. Para atraparlo sólo tienes que **repetir la secuencia** que escuchas dentro de la cueva. Y presta mucha atención, porque tendrás que hacer la misma operación varias veces más a lo largo de la aventura.

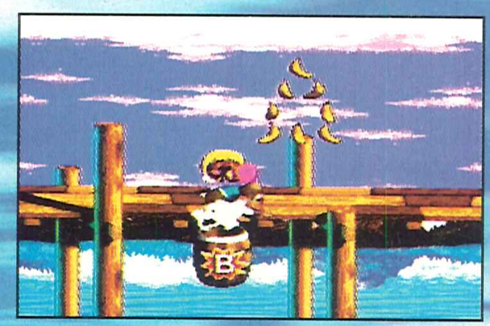
Lake Orangatanga

Nivel 1: Lakeside Limbo



¡ÁBRETE SÉSAMO!

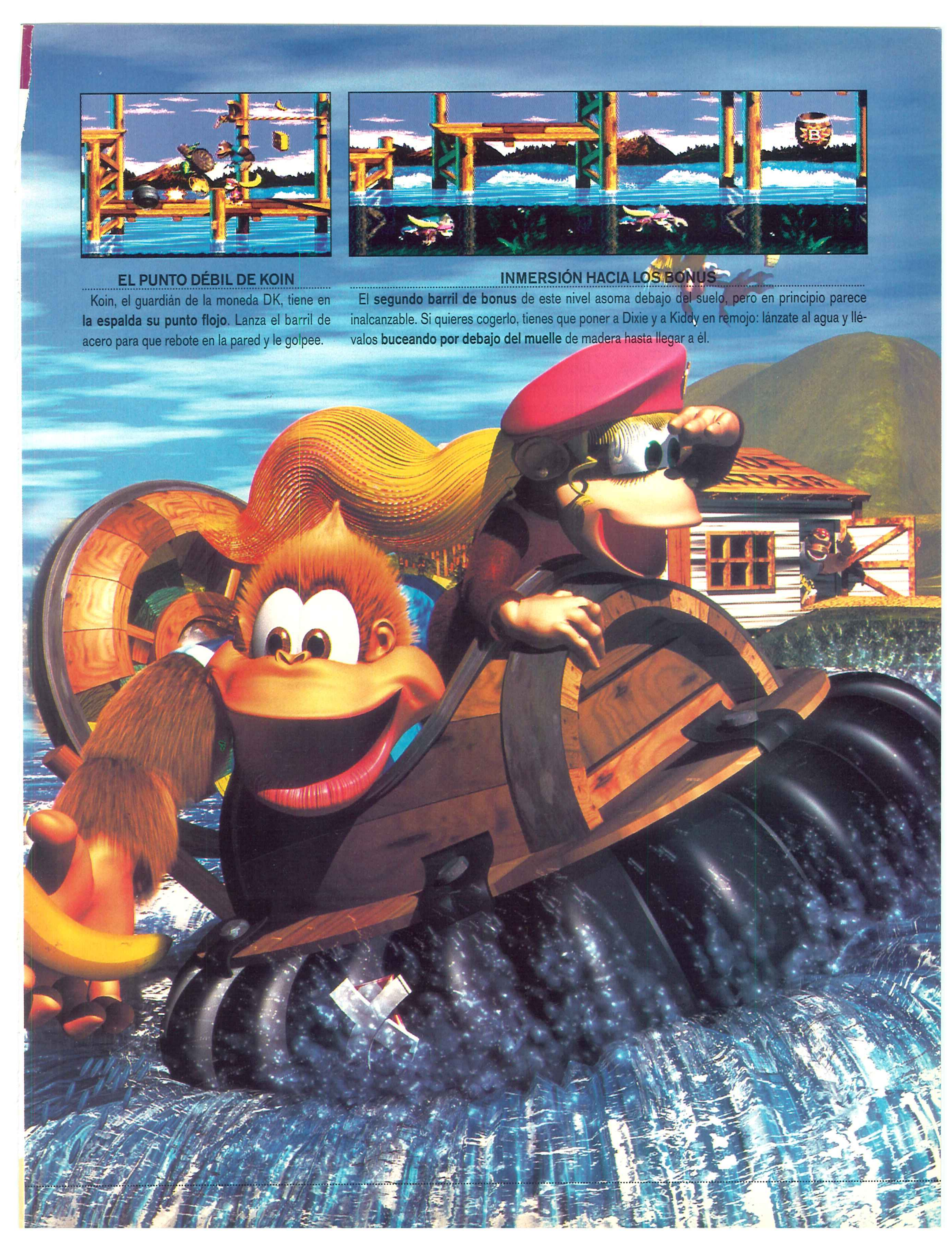
Para que se abra la puerta que está a la izquierda del todo después de coger la letra 'O', haz que Dixie lance a Kiddy y se cuelgue del resorte. Ahora utiliza el helicóptero de Dixie para atraversarla y llegar hasta el **barril de bonus**.



CUIDADO CON BUZZ

El **segundo barril de bonus** lo encontrarás poco después del que salva tu avance. Llegar hasta él es fácil: sólo debes tener cuidado de **no molestar a Buzz, el abejorro mecánico**. Se puede poner muy nervioso.

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



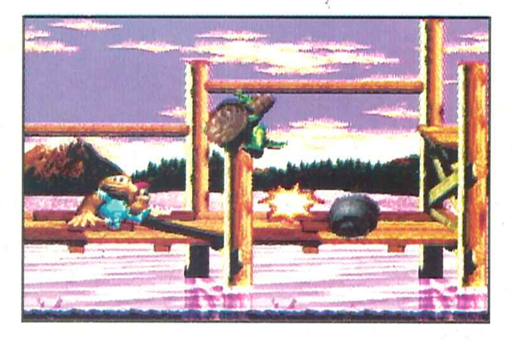
EL PUNTO DÉBIL DE KOIN

Koin, el guardián de la moneda DK, tiene en **la espalda su punto flojo**. Lanza el barril de acero para que rebote en la pared y le golpee.

INMERSIÓN HACIA LOS BONUS

El **segundo barril de bonus** de este nivel asoma debajo del suelo, pero en principio parece inalcanzable. Si quieres cogerlo, tienes que poner a Dixie y a Kiddy en remojo: lánzate al agua y llévalos **buceando por debajo del muelle** de madera hasta llegar a él.

Nivel 3: Tidal Trouble







ESE BARRIL DEL PRINCIPIO

Transporta el **barril de acero** que hay al comienzo hasta el lugar en el que está Koin, y tíralo para que rebote y le dé en la espalda.

AMIGO ENGUARDE

Busca a Enguarde **bajo la letra 'O'** y entra con él en el **barril de bonus** que encontrarás un poco más a la derecha.

SALTANDO SOBRE EL AGUA

¿Sabías que **Kiddy puede saltar sobre la superficie del agua**? ¡Pues a qué esperas para llevártela hasta el segundo barril de bonus!

Nivel 4: Skidda's Row





ITEM QUE NO VES...

Encontrar la **entrada a las fases de bonus** (1 y 2) de este nivel es fácil. Lo que ya no es tan sencillo es descubrir items invisibles como las **monedas oso** que encuentras cuando matas al enemigo (3), o la que está junto a la **letra 'O'**.



Nivel 5: Murky Mill



¡FUERA DE AHÍ!

Utiliza el **barril de acero para quitar** de enmedio al **abejorro** que está justo después del punto de salvar el avance. Luego, déjate caer por el agujero y entrarás directamente en la **primera habitación de bonus.**





ASPIRADORAS ELLIE

Al llegar a este punto **después de coger la letra 'N'** ocurre un curioso fenómeno: aparece un **barril invisible que te impulsa hacia arriba.** Lo que debes hacer una vez en las alturas es que **Ellie aspire con su trompa el barril de acero** para que caiga y te deje el paso libre hasta el **barril de bonus.**



De compras con los osos



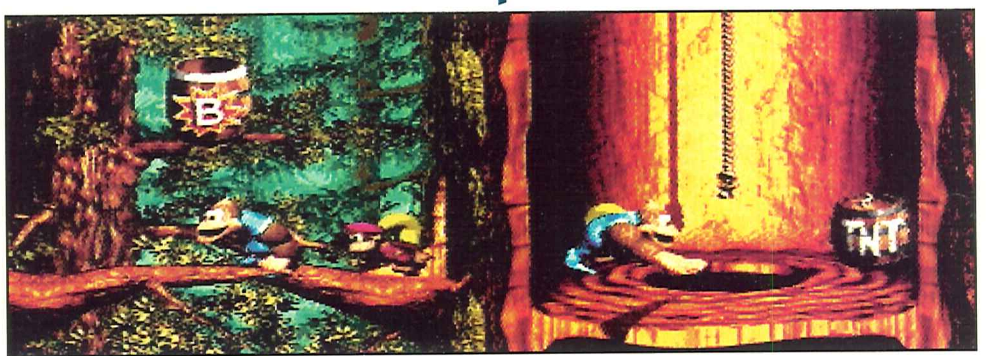


Cuando hayas reunido las **suficientes monedas oso**, sal de la fase y vete de compras al **Bazzar´s General Store**. Una vez allí, consigue **una concha** (no es difícil, aunque los textos estén en inglés) y a continuación **vuelve a Lake Orangatanga**. Ahora dirígete inmediatamente a la **cabaña de Barnacle** y cámbiale la concha por el Pájaro Plátano que tiene en su jaula.

Kremwood Forest

Nivel 1: Barrel Shield Bust- Up



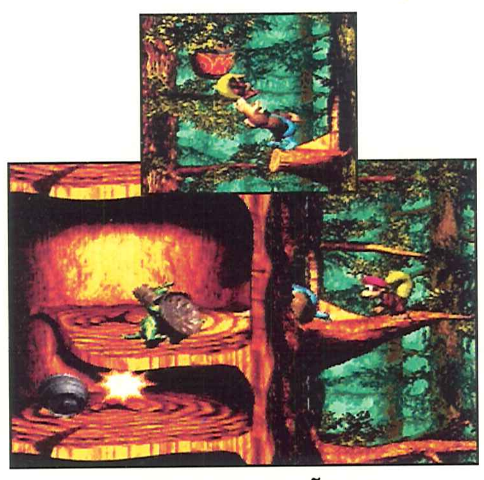


UN BILLETE PARA EL FINAL

Poco después de **encontrar la letra 'O'** llegas a **este punto** en el interior del tronco. Si te dejas **caer a la izquierda del agujero,** entrarás en un barril que **te transportará** directamente **al final del nivel.** Seguro pero demasiado fácil, ¿no?

MUROS EXPLOSIVOS

¿Ves ese **barril de TNT** tan solitario? Pues utilízalo para romper la pared de la izquierda y así alcanzarás la rama sobre la que se encuentra **el primer barril de bonus** de este nivel.



¡ARRIBA COMPAÑERO!

Lanza a tu compañero **hacia arriba desde la rama corta** que hay **después de la letra 'N'**. Entonces sólo tienes que seguir el **procedimiento habitual con el barril de acero** para conseguir la moneda DK.

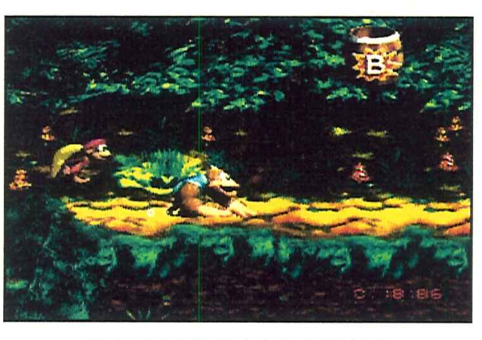




TODAVÍA NO HEMOS ACABADO

No tengas tanta prisa por llegar al final: **rompe la pared de la izquierda** con el último barril TNT y utiliza el helicóptero de Dixie para llegar al barril de bonus que hay encima de la salida del nivel.

Nivel 2: Riverside Race







SURCANDO LAS AGUAS

Después de coger la **letra 'K'**, haz que Kiddy salte sobre la superficie del rio hasta llegar al **islote de la derecha**. Allí hay un sabroso **barril de bonus** esperando a que alguien lo saboree.

¡SOY INVENCIBLE!

Debajo de la letra 'N' hay un barril tan valioso que te hace **invulnerable** cuando lo coges. Utilízalo para **saltar sin peligro sobre los abejorros de la derecha**, y asi te plantes con toda la tranquilidad del mundo frente al siguiente **barril de bonus.**

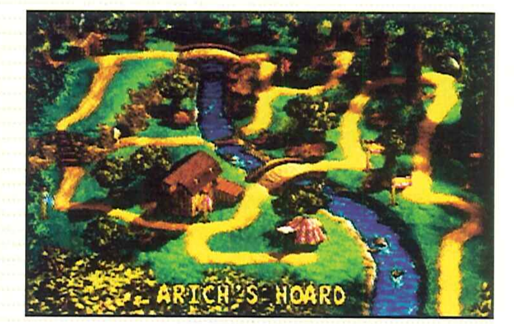
VUELVE SOBRE TUS PASOS

Para coger la **moneda DK de Riverside Race** tienes que llegar hasta el final del escenario. Asi conseguirás que deje de perseguirte el enjambre durante unos instantes. Aprovecha para volver sobre tus pasos y salta sobre el agua con Kiddy: alcanzarás el **islote sobre la letra 'G'.**

En tiempo récord

Atento a la operación, que tiene su miga. Si consigues **mejorar el tiempo del oso Brash en Riverside Race (1 minuto 15 segundos)**, conseguirás un nuevo récord del nivel. Ve entonces a **Brash Cabin** y alucina con el cabreo del señor oso. Tan enfadado está que al golpear abrirá el camino a la cueva donde se esconde un nuevo Pájaro Plátano.



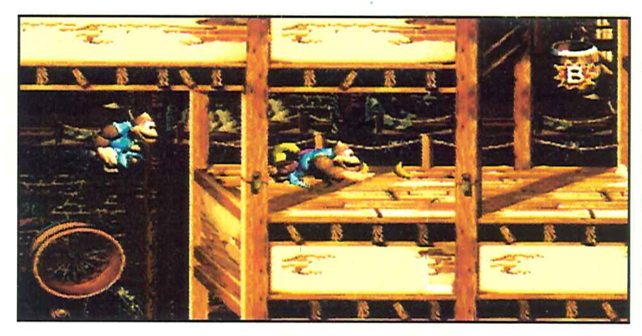


Nivel 3: Squeals on Wheels

UN BONUS ASÍ DE FÁCIL

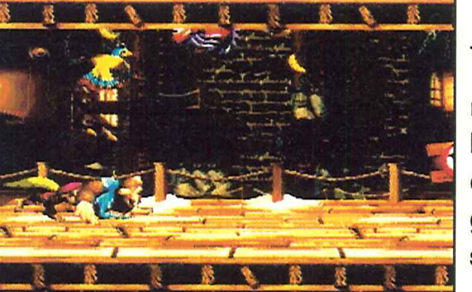
Para llegar al primer barril de bonus no hace falta que te rompas la sesera. Basta con que **avances hacia la izquierda de la letra 'O'.**





ESCALANDO LAS RUEDAS

Demuestra tu maestria en el salto en equipo para **trepar por las dos ruedas** que hay **después del barril de salvar**. Si lo haces como Dios manda, conseguirás nada menos que un nuevo barril de bonus.



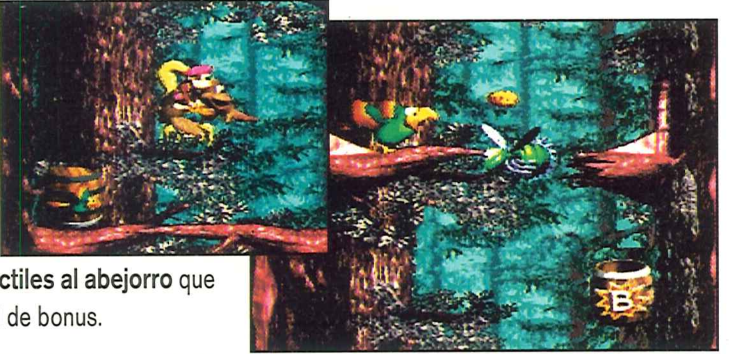
¡ACABA CON LAS RATAS!

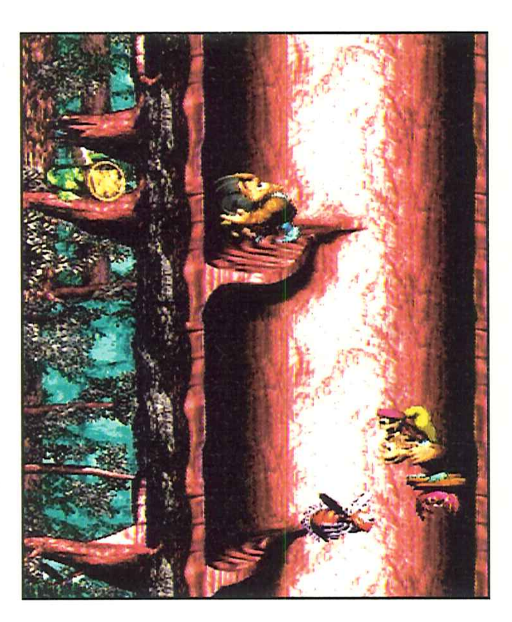
Si eliminas a todas las ratas que hacen girar las ruedas, lograrás que se **abran las trampillas que hay en el suelo y así podrás llegar al final**. Por cierto, que si consigues que el pájaro llegue contigo obtendrás varias **vidas extra** como recompensa (una **pista: si tu saltas él se eleva).**

Nivel 4: Springin'Spiders

ESTATE AL LORO

Si después de coger la **letra 'K'** te dejas caer a la izquierda, encontrarás al **loro Squawks**. Ve volando con él hasta un poco más arriba y **dispárale uno de tus proyectiles al abejorro** que tapona la entrada al barril de bonus.





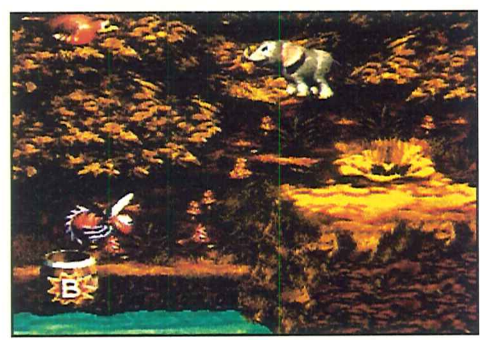
ESTÁ AHÍ ABAJO

El **segundo barril de bonus** de este nivel está bien a la vista. Para encontrarlo tienes que **descender por una plataforma que hay en el tronco de la derecha**.

LA ARAÑA SALTARINA

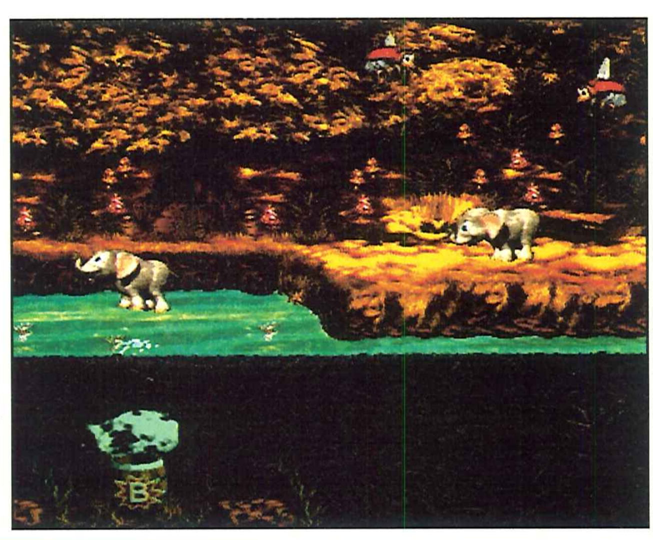
Una vez que hayas salvado el avance, **móntate en esta araña** saltarina y lanza a Dixie a la plataforma superior. Después, lo de siempre: **barril y monedita DK al bolsillo.**

Nivel 5: Bobbing Barrel Brawl



UTILIZA TU TROMPA

Cuando hayas cogido la **letra 'O'**, dispara **agua al pájaro** que está encima de un abejorro que te impide coger el barril de bonus. Dejará caer un **barril TNT** que te despejará el camino.

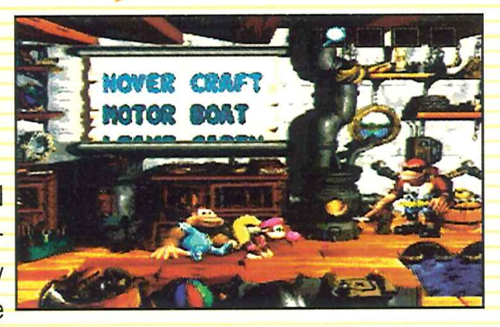


QUE PASEN LOS ESCARABAJOS

Cuando veas unos **escarabajos** volando, déjalos pasar y **utilízalos como plataformas**. Así saltarás más alto y podrás llegar hasta el **barril de bonus que está sumergido en el agua**.

Época de cambios







Tras vencer a la **araña Arich, el enemigo final de Kremwood Forest**, ocurren varias cosas: obtienes una **tirita**, objeto que sirve para que Funky repare el pinchazo de su Hover Craft. Con este nuevo vehículo puedes **viajar hasta la Kong Cave**, donde encontrarás un nuevo Pájaro Plátano. También se **abre Blunder's Booth**, una cabaña también propiedad de los Hermanos Osos. En el próximo capítulo de esta guía veremos dónde nos conducen estas novedades. ¡No te lo pierdas!

Super Nintendo

Prince of Persia 2

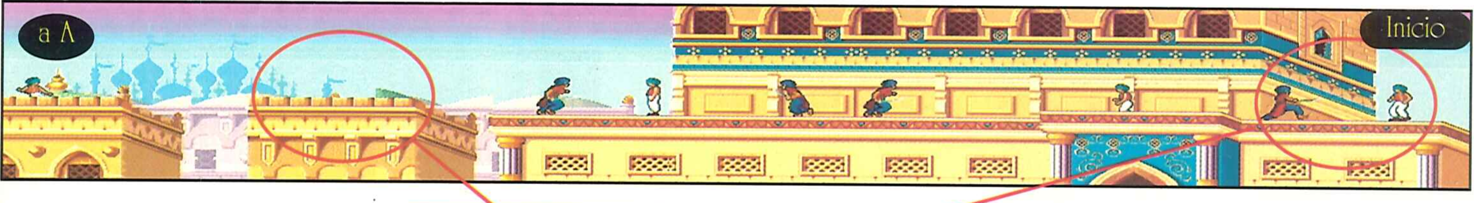
Descubrimos los secretos de las noches de Persia.

Las normas: Tienes 73 minutos para conseguir que el joven Príncipe recupere su corona y destrone al impostor. Las medidas: Avanza por los 15 niveles que componen el juego hasta medirte con Jaffar. Y el objetivo: Demuestra quién dice la verdad en este tinglado.

David García

Fase 1: Un viaje por los tejados

Debido a la presencia de **Jaffar**, el impostor que pretende arrebatarnos el trono que por ley nos corresponde, el joven Principe se ha visto obligado a **huir de palacio** bajo la amenaza de **ser encarcelado**. Fuera, no obstante, la situación no es mucho mejor. En los **tejados espera la guardia** en pleno, espada en mano, alertada por el malvado sultán. Se te obligará a **luchar** como un poseso **mientras corres y saltas** de azotea en azotea. La situación exigirá que **mantengas la espada guardada** mientras avanzas, por aquello de ganar velocidad, pero que estés **preparado para desenvainar** en cualquier momento.

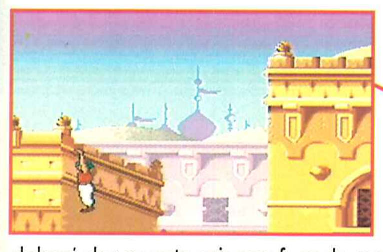


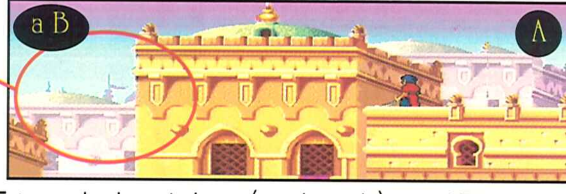
Para que el Principe no sea conducido al borde del precipicio, debes anticiparte al guardia. Ten preparada la cimitarra desde el mismo momento en que accedas a la pantalla. La **anticipación es el truco en todas las batallas**.





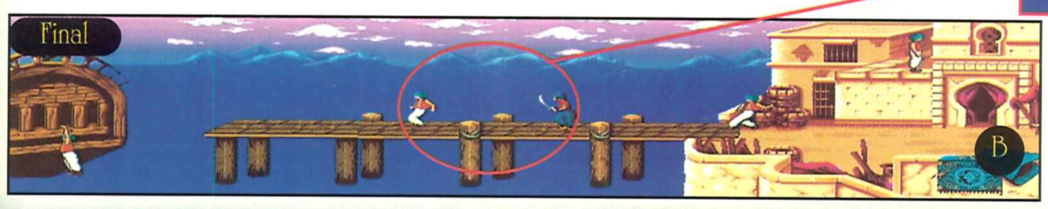
El **primer encuentro** es peligroso porque supone nuestro estreno con la espada. Si no somos rápidos, el guardia nos empujará hacia la derecha y caeremos por el precipicio. Lo que hay que hacer es **correr hasta situarnos a la la izquierda del guardia** y después soltarle unos cuantos espadazos.





Este es el salto más largo (y arriesgado) que el Principe deberá dar en esta primera fase de azoteas. Como ya habrás observado, dominar esta parcela no es un juego de niños, pero bueno, con paciencia y algo de habilidad podrás conseguirlo. El salto en cuestión es tan ajustado, que al final nuestro héroe **quedará agarrado al borde de la cornisa** con las yemas de los dedos. Ayuda mucho pulsar hacia arriba cuando toques la pared.





La última es también de las finas. Corre hacia la izquierda, evita las espadas enemigas y, antes del final del muelle, pega un salto enorme. Haz la **maniobra a toda velocidad** o el barco se irá sin ti.







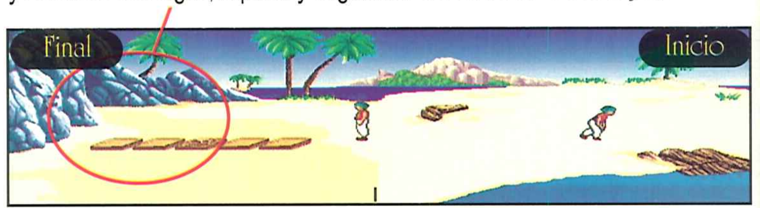
Fase 2: El secreto de las piedras
Clave: CFLLRL

Después de una tremenda tormenta, el Principe aparece tumbado inconsciente en la orilla de una desértica playa. A su alrededor, el paraje presenta una especie de **repisa de cinco piedras** nadando sobre peligrosas **arenas movedizas**. Algo más a la izquierda está la **entrada a una caverna que permanece cerrada** a cal y canto. Todo hace indicar que el secreto está en las piedras, una de las cuales está curiosamente decorada con un **llamativo símbolo.**





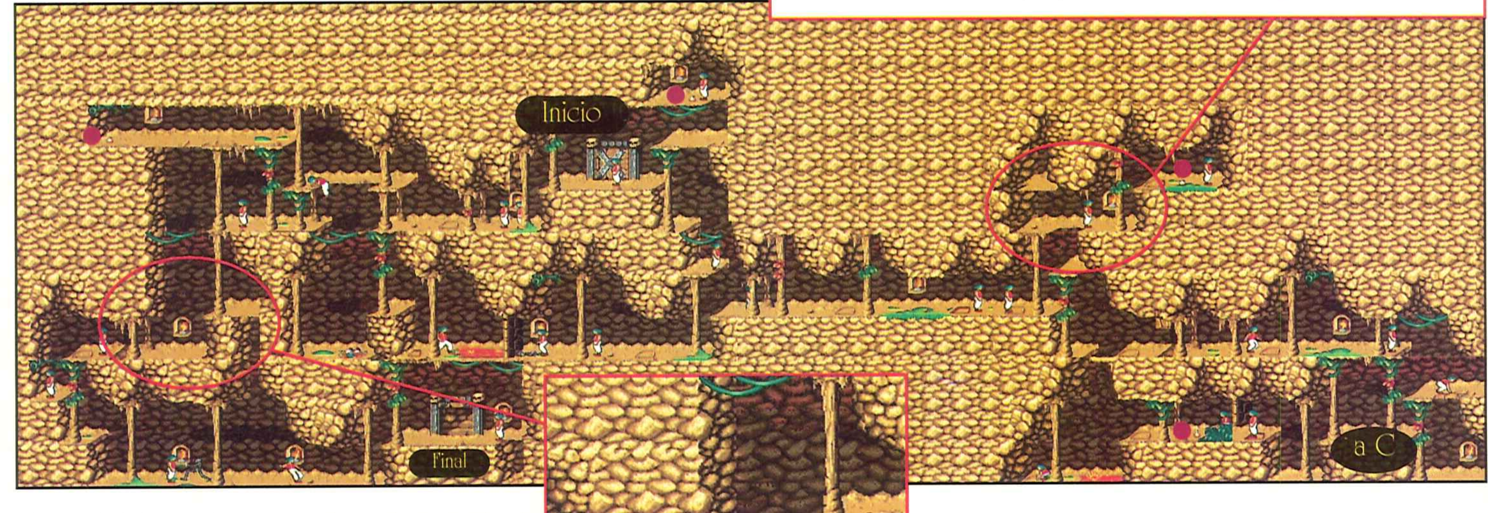
Las piedras desaparecen cuando las pisas. La piedra marcada con el símbolo es la clave para que se abra la caverna. Hay que apañárselas para que **ésta sea la última roca que pisemos**. Piensa la táctica antes de actuar y muévete con sigilo, rapidez y seguridad (valen los **botones L y R**).



Fase 3: Trepando por las cavernas
Clave: DFBLHL

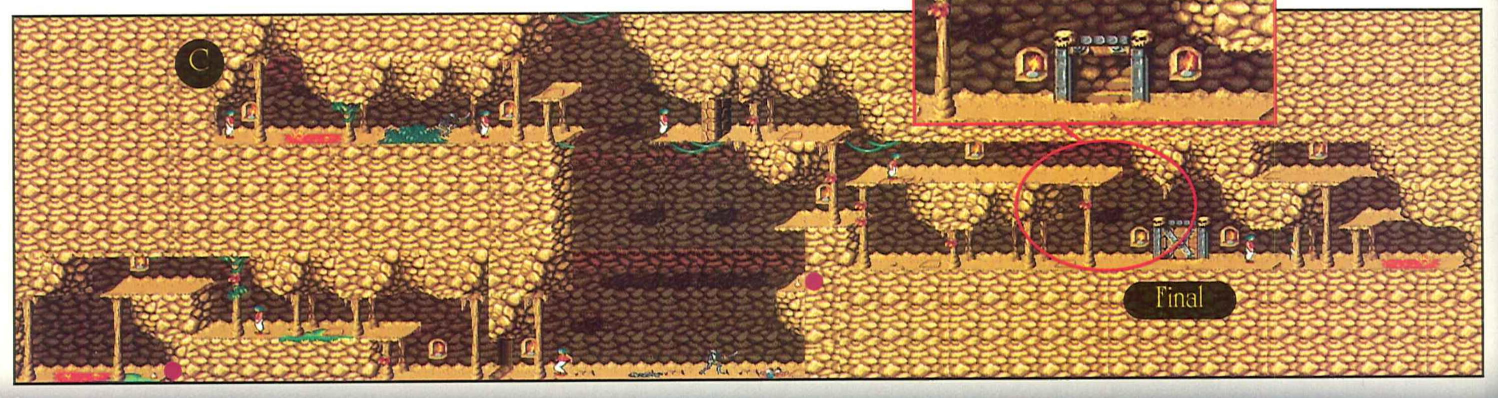
En este largo laberinto puedes **elegir entre dos caminos** que conducen a dos salidas diferentes. El primero es **hacia la derecha** desde el punto de partida. Presenta **dificultades muy altas** y es más largo que el otro. Como contraprestación, ofrece más pociones de recuperación. La segunda vía pasa por avanzar **hacia la izquierda**. Es un camino más sencillo, más corto y por lo tanto, más recomendable.

En este punto hay una **poción recuperadora oculta**, pero antes de que te lances a por ella, apunta que para conseguirla **te quitarán más cantidad de vida** de la que podrá restablecerte la pócima.



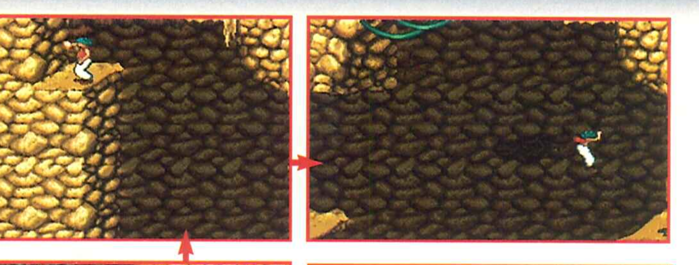
Para **abrir la puerta que conduce al siguiente nivel**, sube a la plataforma que hay a la derecha. Avanza paso a paso hasta que el suelo se rompa. Al caer, los **pedazos activarán el interruptor** que hace que se abra la puerta. Sube, ve hacia la izquierda y avanza hasta presentarte ante la puerta, ya abierta.

En el punto marcado en el mapa debes andar con toda precaución, ya que el suelo se derrumbará en cualquier instante. Afortunadamente, los pedazos activarán el interruptor que abre la puerta de salida.



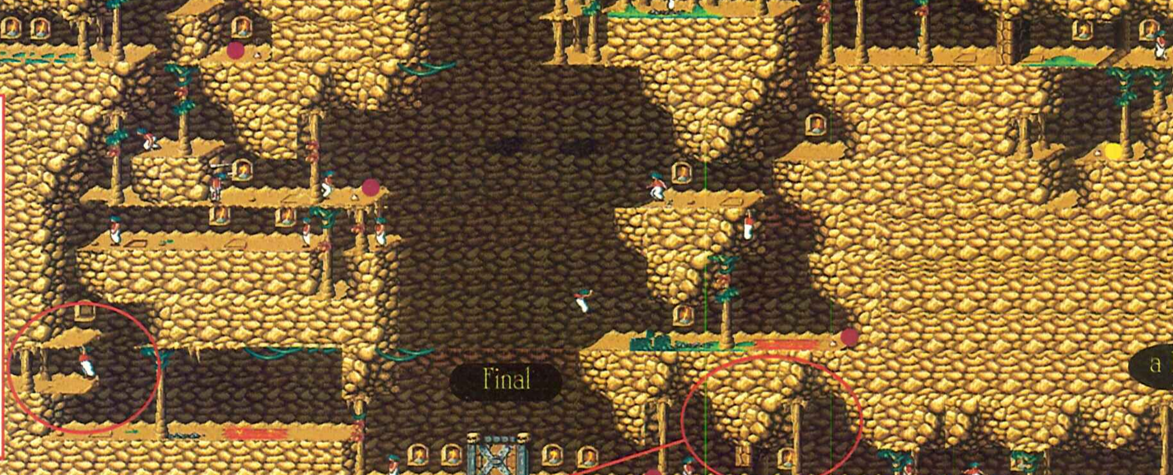
Fase 4: Una caída hasta el final
Clave: FFKJTJ

La caverna donde nos encontramos ahora es **aparentemente una de las más largas y complicadas** por lo intrincado de su recorrido, pero se puede hacer tan sencilla como la que más. Lo único que hay que hacer es **localizar la poción que nos permite caer desde grandes alturas sin sufrir daño alguno**. Bastará pues con beber de ese exquisito elixir para deslizarnos lentamente hasta la puerta que conduce al siguiente nivel. De acuerdo que no conseguirás descubrir nada, ya que no podrás explorar, pero fíjate en **el tiempo que te ahorras. Incalculable.**





Si saltas desde esta plataforma hasta la que hay algo más abajo, aterrizarás justo al lado de la **poción que permite caer sin daños**. Bébela y lánzate para volar hasta el final del abismo.



Intenta **evitar esta zona de la caverna** cueste lo que cueste. Ten presente que bajo las plataformas hay **resortes** que harán que aparezcan **afiladas estacas** en las que morirás empalado.







Para **mantener abierta esta puerta**, debes saltar (y no pisar) sobre el interruptor que hay junto a ella en el camino de vuelta.



Para abrir la puerta que conduce al siguiente nivel, debes acceder a esta sección del mapa marcada con una D y **presionar la plataforma que hay al final del largo pasillo**. Te recomendamos que el camino de vuelta lo hagas tan aprisa como puedas y asi evitarás a la mayoria de los esqueletos.

D











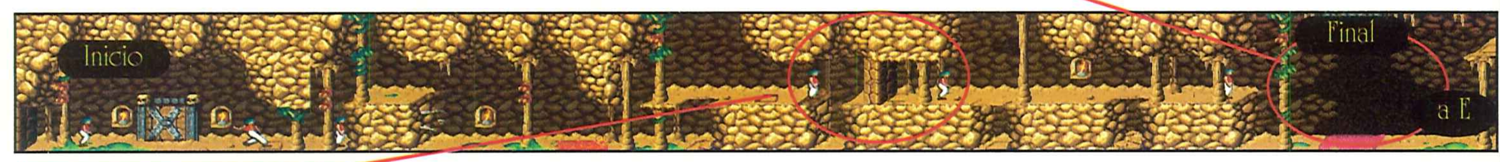


Fase 5: La alfombra mágica
Clave: GFFJNJ

Estamos ante **una fase larga, así que no quites ojo del reloj**. De hecho, es **preferible que vuelvas a empezar** desde el principio (utilizando la clave) si es que te atascas o tardas demasiado. Ten en cuenta que vamos por el quinto nivel y son trece, y quedan sólo 73 minutos. Lo bueno, al menos, es que ya sabes cuál es la fase más extensa de toda la aventura, o eso nos pareció (¡uffff!).

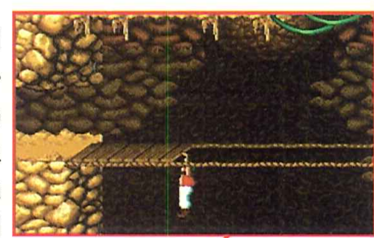


Aún no es posible utilizar la alfombra mágica. Para ello, **antes debes presionar el interruptor que hay en lo más alto** de la pantalla. Por lo tanto, debes seguir avanzando a la derecha por el punto indicado hacia **E**.





Lo primero que debes hacer en este laberinto es **presionar el interruptor de la parte inferior de la pantalla**. A continuación, **sube y salta para que no se rompa el suelo**. Vuelve a situarte **sobre el nuevo interruptor** y verás como se abren las dos puertas.



La **lucha en el puente es encarnizada**. El secreto está en mantener a tu oponente **cerca del centro del puente**. Llegará un momento en el que se producirá un terremoto que hará que el esqueleto caiga al vacío. En ese instante, debemos estar preparados para avanzar hacia la izquierda y evitar caer por el precipicio.

Cada punto de color en el mapa representa un tipo de pócima

Energía — Aumenta vida — Disminuye vida — Invierte el control

E

Este **interruptor abre la puerta que hay algo más a la izquierda**. La maniobra no sólo nos permitirá acceder a caminos nuevos, sino que además nos regalará una **poción de vida.**

Game Boy

URBAN STRIKE

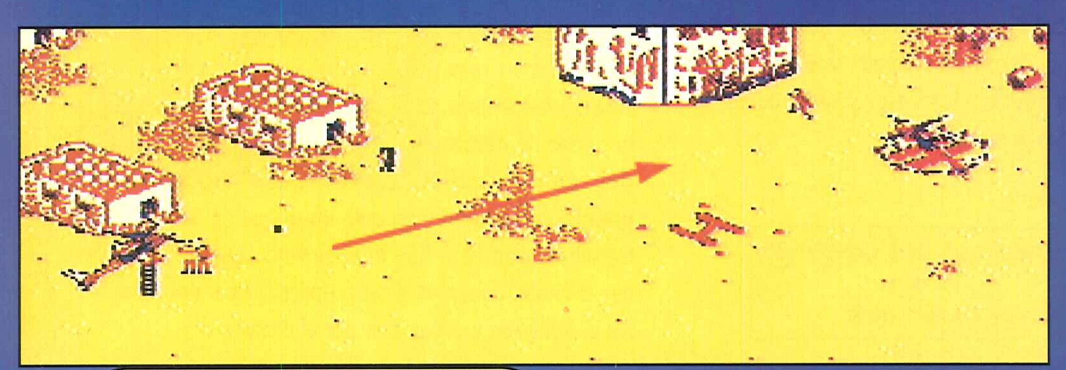
Informe: Misión concluida. Regresen a la base.

Fase 3: Mexico

Clave: 754448QHF69

Piloto a base, piloto a base. Confirmamos segunda parte de la misión. Viaje a México, Estados Unidos y localización del cuartel general de Malone. Esperamos nuevos informes y más detalles. No queremos dejar nada a la improvisación. Piloto a base, ¿me reciben?

David García

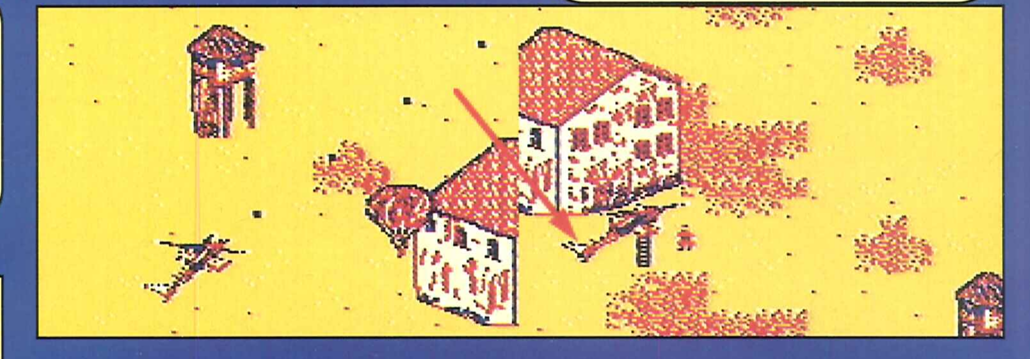


•Misión 3: Contractors

Elimina la tropa de paracaidistas hasta dejar libre el panorama. De la casa saldrán agentes de tu bando a los que deberás recoger y trasladar a la base.

•Misión 1: Scout Team

Rescata a **5 miembros** de tu equipo capturados por las tropas de Malone. Debes llevarlos a la base para descargar el helicóptero de pasajeros. No es por hacer ejercicio, es que te hará falta para la tercera misión.





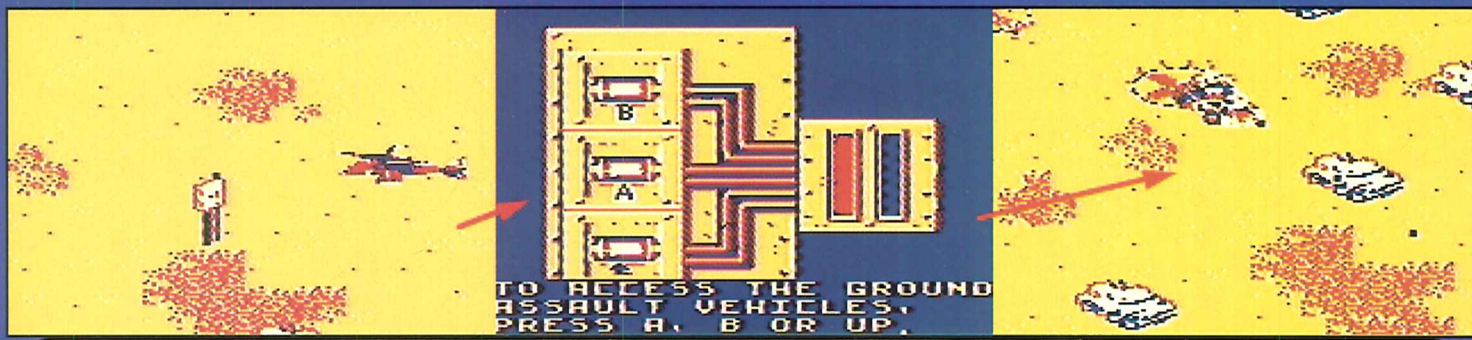
•Misión 2: Enemy Camp

El objetivo es **acabar con el arsenal de armas** de Malone. Hay que disparar tanto a los soldados de a pie como a la artillería pesada y los vehículos de asalto. Unas cuantas ráfagas darán buena cuenta del complejo.



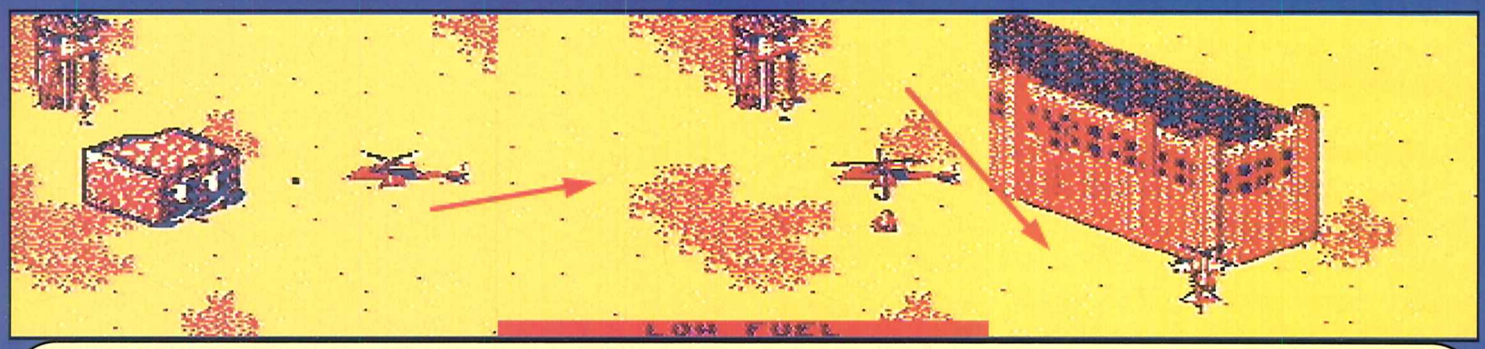
•Misión 4: Gav Plans

Las **dos grandes fortalezas** marcadas en el mapa ocultan los **planos de los GAVS** (vehículos de tierra creados por los científicos de Malone). **Lanza unos misiles** y recoge los planos. Aparecerá un mensaje explicándote cómo desconectar los fusibles de la zona donde están los GAVS y también que estos vehículos solo pueden ser destruidos con otro de idénticas características, y nunca con el helicóptero. Quédate con el botón que debes pulsar (casi siempre el A).



•Misión 5: Los Gavs

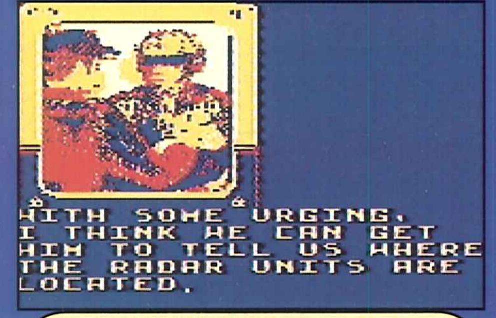
Ve al punto indicado en el mapa y **destroza la torre eléctrica**. Pulsa el botón que te comunicaron en la fase anterior y aterriza el helicóptero en el punto indicado. El piloto se introducirá en uno de los vehículos. Al volante, debes cargarte a todos los enemigos que aparezcan.



•Misión 6: Factory

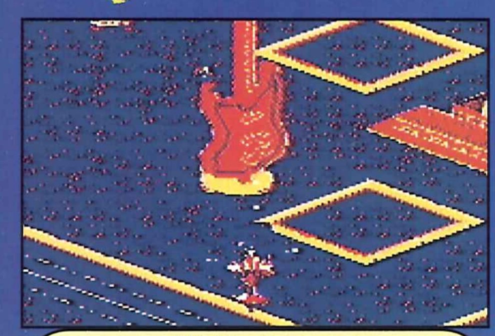
Regresa al helicóptero y **vuela hasta la X** que hay más a la izquierda. Destroza el edificio y coge la bomba. Vuela hasta la otra X e intenta situarte lo más cerca posible (consulta el mapa). Luego, **suelta la bomba presionando A** dos veces. Si no la lanzas en el punto exacto tendrás que volver a repetir todas las misiones. **Un buen truco** es que una vez que sepas donde está la bomba (no aparece en el mapa hasta que no completes las misiones anteriores), hagas esta misión primero y así, en caso de tener que recomenzar, no perderás mucho tiempo.

Fase 4: Las Vegas Clave: G9JzJ42NCP6



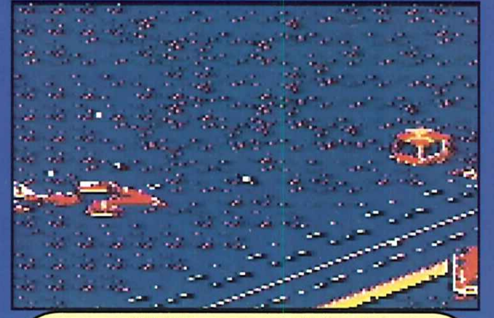
•Misión 1: Commander

Explota el coche donde viaja un secuaz de Malone. Recógele y oblígale a **revelarte donde están los radares** de la zona.



•Misión 2: Radar

Con la información obtenida, no te queda más que **destrozar todos los radares**, incluidos la gran guitarra y el osito.



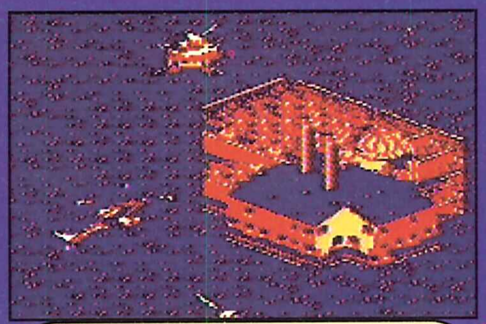
•Misión 3: Roadblocks

Acaba con los **problemas de tráfico** que Malone está causando en Las Vegas, **destrozando las barreras** que ha colocado en varios puntos estratégicos. No olvides repostar (están muy lejos unos puntos de otros).



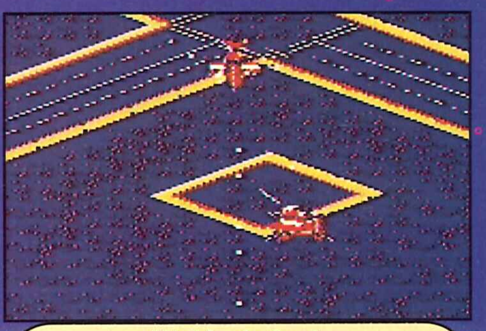
•Misión 4: Strip

Destroza los vehículos de asalto que Malone ha dispersado por la franja central de Las Vegas. Sin prisas; antes que moverte a lo loco, colócate en aquellos lugares inalcanzables para las tropas de tu enemigo.



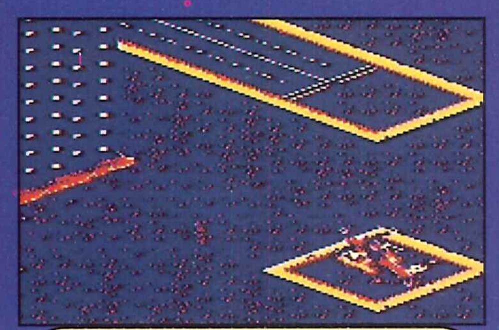
•Misión 5: Powergrid

Sin electricidad, Las Vegas es una ciudad fantasma. A Malone no le gustará que **acabes con una de sus mayores fuentes de ingresos**: el juego y las apuestas ilegales.



•Misión 6: Casino

Pese al nombre, no tendrás que atentar contra los casinos, sino **eliminar el armamento** que los rodea. Es un fase que prepara el camino para la siguiente misión.



•Misión : Casino 2

Misión para el relax y templar los nervios. Coge toda la precisión que te quede en el cuerpo y **aterriza en la H** que hay cerca de los casinos. El **resto es a pie.**

•Misiones a pie

1. **Pit Bosses:** Acaba con los jefes del casino.
2. **Cashier Booth**: Destroza las zonas donde Malone guarda sus ingresos.
3. **VIP**: Una vez destruida, la zona VIP oculta a uno de los hombres de Malone. Presionándole un poco, confesará dónde está su escondite de.
4. **Machine Guns**: Destroza todas las Machines de éstas señaladas en el mapa, excepto la que se encuentra más abajo. Con las anteriores bastará para completar la misión.
5. **Shuttle**: Esta misión no figura en el mapa, por ahora. Ve hasta la "machine gun" a la que perdonaste antes y destrózala sin contemplaciones. En su interior hallarás un vehiculo con el que escapar sano y salvo del casino. O sea que no lo elimines, ¡súbete a él!

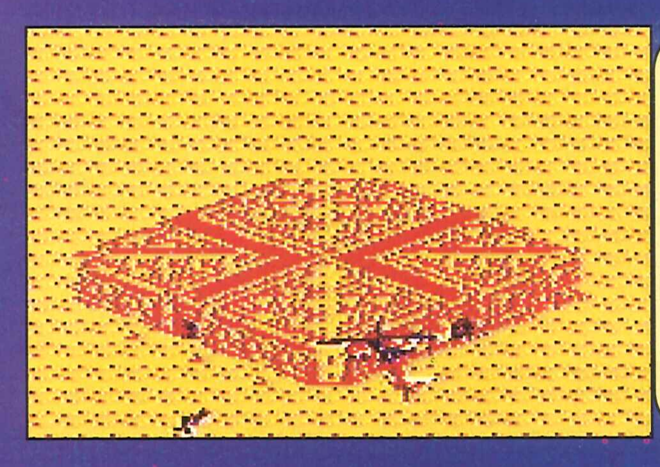


Fase 5: Desierto de Nevada
Clave: 6ML4SSNC4FJ



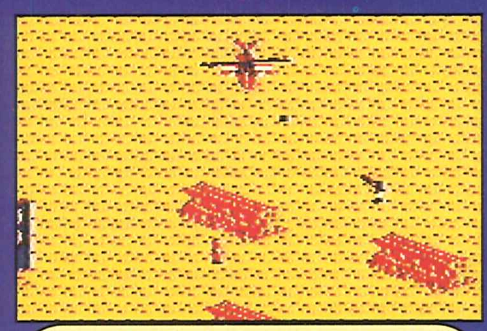
•Misión 1: Enemy Weaponery

Trece baterías anti-helicópteros son el primer objetivo de esta última fase. Acaba con ellas y volarás con más tranquilidad.



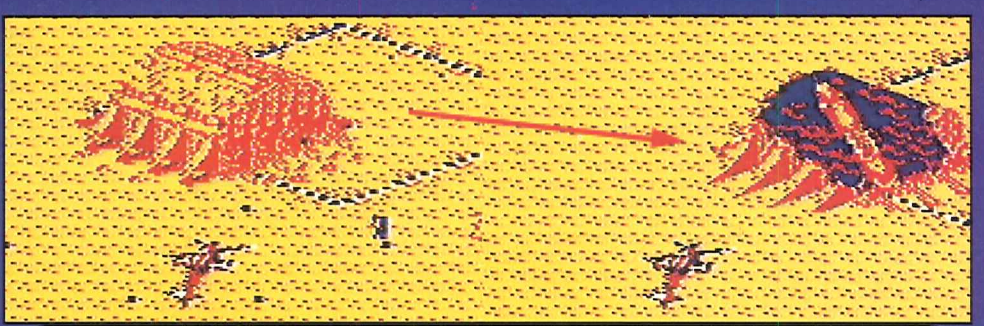
•Misión 2: Enemy Barracks

Los **barracones de los hombres de Malone** son el próximo objetivo. Y bien grande por cierto. Colócate en un lugar donde **no puedas ser alcanzado por los misiles** y esto será pan comido. Todo saltará por los aires.



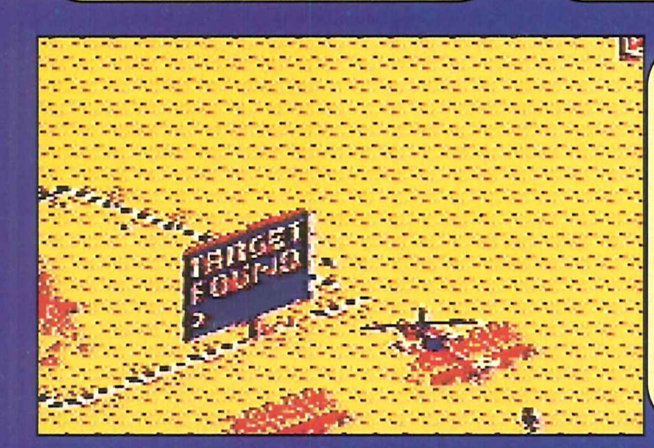
•Misión 3: Central Control

Decenas de pequeñas construcciones son **el núcleo de la fortaleza de Malone**. Dispáralas hasta que no quede ni una.



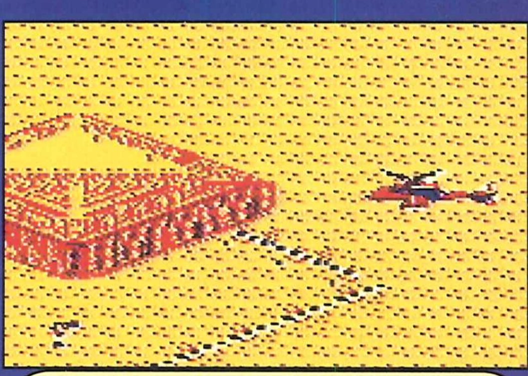
•Misión 5: Expose Laser

Lanza algunos misiles hacia la fortaleza y no te olvides de dónde estás porque luego habrá que regresar. Acto seguido verás como se forma **un cráter lleno de electricidad** debido a que la explosión ha dejado al descubierto un buen montón de conexiones.



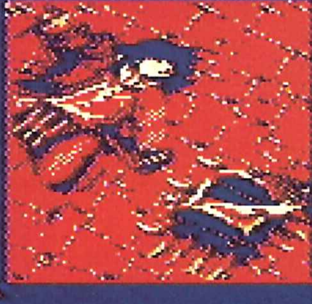
•Misión 4: Laser Control

Mucho ojo que esta misión es de las importantes. El objetivo es **desconectar las luces del controlador de láser**. Casi nada. Aprovecha la ocasión para realizar las reparaciones que necesite el helicóptero.



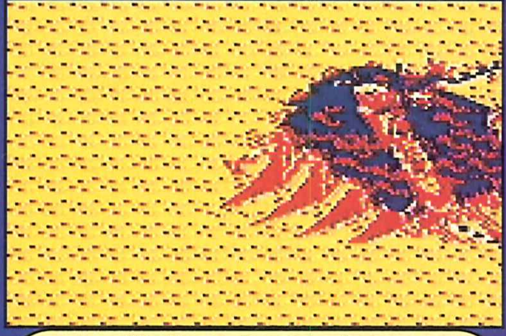
•Misión 6: Malone's Quarter

Destroza la fortaleza donde se esconde el gusano de tu contrincante. Pero no le dispares. A Malone todavía le queda mucho por sufrir.



•Misión 7: Capture Malone

Utiliza el gancho de tu helicóptero para recoger a Malone, y vete preparando, o mejor que se prepare él. Está a punto de dar **su último paseo.**



•Misión 8: Destroy Laser

Transporta a Malone hasta el **cráter eléctrico** (el de la **misión 5**) y lánzale dentro presionando dos veces el botón A. Sólo te queda regresar a la base para recibir las felicitaciones de tu gente.

Eres un héroe.





Clave: 9BMQ7JQ78JD

The end



La historia sigue y además se pone terrorífica. Habíamos dejado a nuestros amigos en el camino a la torre de la Bruja.

David García

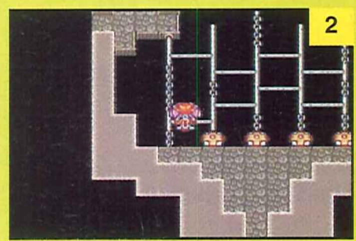
Continúa la emoción del descubrimiento

















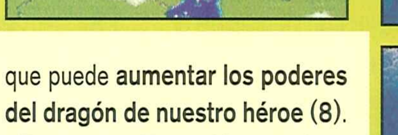


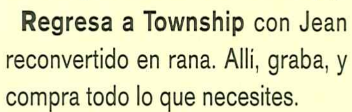












Para entrar en la torre de la Bruja debes asegurarte que el héroe está al frente de la expedición y luego pisar la baldosa para que aparezcan los monstruos (1). Si demuestras suficiente fuerza, accederás al interior de la cueva.

Pistas para no perderte

Entra por la puerta de la derecha, sigue el camino subiendo las escaleras y continúa hasta la habitación con transportadores (2). Allí coge el que hay más a la izquierda y, atravesado el abismo, ve a la derecha.

Sube las escaleras y entra por la puerta de abajo. Llegarás a una sala con interruptores en el suelo (3). **Pulsa** en primer lugar **el segundo interruptor empezando por la izquierda** y luego el resto. Si no lo haces bien, abandona la sala y repite la operación desde el principio.

Sal por las escaleras y atraviesa el hueco utilizando las plataformas móviles (4). Pronto llegarás ante **Nimfu, la bruja de la Torre**. Tras una encarnizada batalla (5), en la que habrás de usar los poderes del dragón, conseguirás el hechizo que libera a la rana de su embrujo.

Un personaje fundamental

Deja la Torre y regresa al bosque. Antes aprovecha para **salvar la partida y recuperar energía** en el camping. En el bosque pon a una fémina al frente del equipo, sitúale junto a la rana y pulsa A (6). **El batracio, transformado en Jean**, será liberado y se unirá al grupo.

Rodea el lago por el norte y ponte **junto a una catarata**. Transforma a **Jean en súper rana** (7) con el **botón Y**, y salta al agua. En la catarata encontrarás una caverna donde habita un personaje fundamental, ya que puede **aumentar los poderes del dragón de nuestro héroe** (8).

Regresa a Township con Jean reconvertido en rana. Allí, graba, y compra todo lo que necesites.

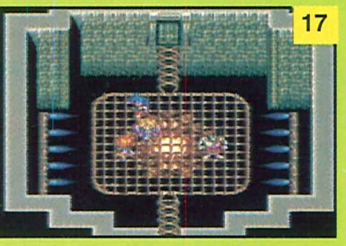
Vuelve al camping y atraviesa el lago hasta llegar a **Simafort** (9), la patria de Jean. Después de echar un vistazo por la ciudad y descubrir el complot, sal de la población y en la misma entrada encontrarás a **Petape, la hermana de Jean** (10). Pese a hundirte el bote y tirar al agua a todo tu equipo, Petape resulta amigable; de ahí que decides **ayudarla a demostrar que su hermano es el verdadero heredero al trono** y no el impostor que ahora lo ocupa.



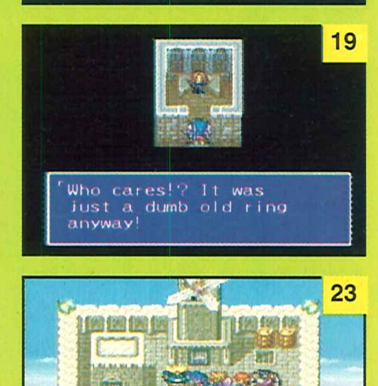






























Tras recibir un instrumento para respirar bajo el agua, tendrás que descender por el agujero que hay a la entrada de Simafort (11). Buceando llegarás a las **cocinas del reino** (12). Ve hacia el norte hasta encontrar a Jean encerrado en una jaula (13). El guardián te preguntará si estás dispuesto a combatir, con lo que (14) podrás **poner a prueba los Poderes del Dragón** aumentados.

Una vez derrotado, Jean explicará a todo el equipo la necesidad de hacerse con **el anillo de los herederos** para demostrar la legitimidad del rey. El problema es que lo tiene Nimfu, y hay que robárselo...

En busca del anillo real

Sal de las cocinas y bucea hasta dar con el bote que te alejará de Simafort. Descansa, graba la partida en el camping y a continuación ve a la Torre de la Bruja. Nada más entrar encontrarás una nota diciendo que Nimfu ha salido a cenar al Wildcat Club. Eso está al lado de la catarata donde te potenciaron los Poderes del Dragón. **Rodea** esta vez **el lago por el sur** y, una vez dentro de la caverna, lee todos los carteles y acepta lo que te digan (15) aunque te **despojen de armaduras, armas y objetos**. Si te niegas a hacerlo, tendrás que luchar con todos los guardianes. Por último, cuando te pregunten por la forma en que te gusta la carne (How would you like your meat cooked?) responde **"Rare"** (16).

Cuando llegues a la gran parrilla (17), te enzarzarás con el cocinero. Utiliza todos los hechizos, incluidos los de recuperar fuerzas (cure).

Encontrarás a Nimfu (19) en los baños. Te dirá que **el anillo se ha caído por el desagüe**. Salta, ponte frente a él y pulsa A. No lo atraparás a la primera (20). A la salida, el gorila te restablecerá tus cosas.

Para tu sorpresa, cuando regresas a Simafort te encuentras con que el príncipe impostor también tiene el mismo anillo (21). ¿Cómo saber cuál es el verdadero? **Organizando un concurso de cocina** con los príncipes como únicos competidores.

Tú deberás ayudar a Jean a conseguir los ingredientes para su **pudding de mosca**. Y lo primero es ir a la habitación del impostor y colocarnos frente a la flecha de la pared (22). Pulsando A aparecerá un **pasaje secreto**. Sube las escaleras hasta la azotea y allí encontrarás a **Tata** (23). Libérale. Regresa al parquecillo de Simafort y habla con la modelo que está pintando el artista (24). Es **Fiolina**, la novia de Tata. Vuelve a lo más alto del tejado y habla con Tata para que te dé información (25). También te dará una llave con la que abrir la puerta que hay bajo las aspas del molino. Continúa por allí y llegarás ante una cadena de cubos de agua (26). Colócate frente a los de la izquierda y salta. Es una **zona secreta** de la fortaleza. Entra y pronto verás a la mosca, que huye por los pasadizos. Sigue explorando y lucharás contra J. Worm (27) y la cucaracha gigante (28), dos de los ingredientes del guiso de Jean. Son fundamentales los **poderes del dragón** y los **Wfruit** para recuperar puntos AP.









Con todos los ingredientes en tu poder, regresa a las cocinas y dáselos a Jean. Acto seguido, ve a la **sala de banquetes** y espera a que lleguen los jueces (**31**). Pronto observarás que todo está amañado y que el impostor gana el concurso. Es entonces cuando Petape, harto de injusticias, decide derribar el castillo (**32**). Para impedirselo, tienes que ir a los baños que hay cerca de las cocinas y volver a **pulsar A** mientras miras a la flecha (**33**). Aparecerá un ascensor que baja a los sótanos. Allí, sal por la derecha y lucha contra el príncipe (**34**).

(**NOTA:** Si él acaba con tu equipo, no intentes ir por el mismo camino para volver a luchar, porque el ascensor se ha quedado en los sótanos y no hay forma de hacerlo subir. Ve por el pasadizo de los cubos que te enseñó Tata).

La clave de la aventura

Después de que **Kuwadora -el impostor-** sea derrotado, tendrás que sacar la **espada de la roca** (**35**), la mejor de las armas. Recuerda que siempre que cojas algo que forme parte de tu armadura, deberás equiparte con ello para que funcione. Luego, sal por el sur y llegarás a la Sala del Trono (**36**).

Ve a las cocinas y **libera a Patty** (**37**) de la jaula. Patty es quien robó en el pueblo natal del héroe al principio del juego. Ella confesará toda la verdad, con lo que **Bow quedará limpio**. Antes de salir de Simafort, sube las escaleras de las cocinas y abre los cofres.

Regresa a Hometown. Es **muy importante que en el camino de vuelta** hables con todos los personajes **sin hogar** que encuentres, y que los invites a vivir en Township. Es una ciudad recién creada y necesita habitantes para crecer.

Una vez en Hometown **ve a la casa de Trout** y habla con el guardia. Tras ver a Patty y conocer la verdad no tendrás problemas para entrar. Luego, ve a Township y cuéntale a **Bow las buenas noticias** (**38**).

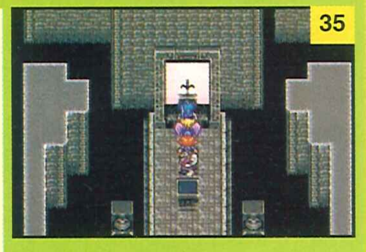
Ahora, con **Bow al frente del equipo** regresa a Hometown y entra en la **casa de Kilgore** (arriba-izquierda). Él os propondrá (a Bow y a ti) una nueva misión: **acabar con Trout**. Bow acepta (**39**).

Cambio de compañeros

Ve a casa de Trout y lucha con los guardias. Llegarás a una habitación en la que se ve a un personaje al fondo (**40**). Desde allí baja las escaleras y prepárate para un combate encarnizado contra Trout (**41**).

Cuando le derrotes, ve a la Iglesia y **salva el juego**. En mitad del pueblo encontrarás a **Sylvia**. Habla con ella y serás llevado a HQ. Tras conocer todo lo relativo a la maldad (**42**), vuelve a Township y habla con los habitantes en busca de pistas. Aprovecha y cambia a tu equipo. Selecciona a **Jean, Katt y Rand** como compañeros. Regresa al camping cercano a Simafort y descansa para lo que viene.

Utiliza a Jean como rana y avanza río abajo hasta **Whale Cape** (**43**). De allí, ve a la derecha y entra en la ballena. Habla con el hombrecillo para que abra la puerta e investiga por las tripas del ballenato. Para romper las barreras utiliza el **palo de Katt**. Pronto te plantarás ante **Munmar** (**44**), un terrible enemigo especialista en **hechizos del sueño**. Le liquidarás con los poderes del Dragón. Por fin, despierta al mamífero golpeando su campanilla con el bastón de Katt (**45**).





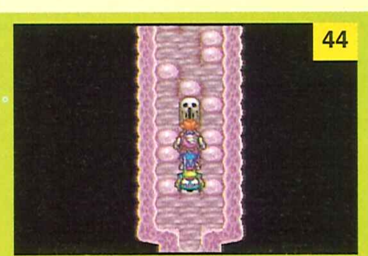






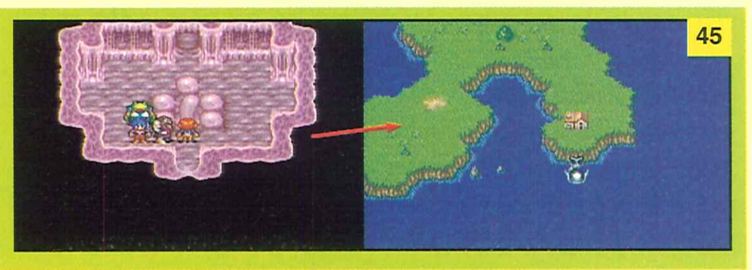








































Ve al sur, a la playa, y habla con el habitante de la cueva. Éste te entregará el **silbato** con el que llamar a la ballena **(46), que** a su vez te transportará a las islas en mitad del océano. Para **ello, te pones** en una de las pequeñas playas y **pulsas Y**.

Desde la playa de Whale Cape viaja hacia el sudeste, a una isla donde hay una ciudad y un circo. Desembarca y dirígete a la ciudad de **Tunlan** (47). Habla con sus habitantes, incluida la reina, y descubrirás que nadie te entiende (48). No importa, sal de Tunlan y entra en el circo (49). Compra una entrada y recorre todas las salas. En la última verás al gerente: ruégale que libere al hombre encarcelado. Su respuesta: o le das **900.000 monedas**, o le traes un Uparupa (50).

¿Qué es un Uparupa?

En fin, vuelve a llamar a la ballena y viaja a **Warrior's House** (51) (cerca de Windia). Es una pequeña casa con un bosque al fondo. Por fortuna, la casa está abierta y basta con entrar por la puerta delantera y salir por la trasera para llegar al bosque que nos interesa. Atraviésalo hasta que veas a una **jovencita que entona una bonita canción, pero que** de repente se transforma en una **horrible criatura** (52) a la que deberás derrotar con las técnicas típicas.

El siguiente movimiento es coger los frutos que hay en las plantas del fondo. Son **Owl Fruits** (53), imprescindibles para cazar Uparupas.

Vuelve sobre la ballena (54) y ve a una cueva marítima (55) que hay cerca del Monte Fubi (el que atraviesas para ir a Township). Avanza por la cueva de la derecha hasta que encuentres a los cavernícolas, y escucha sus consejos.

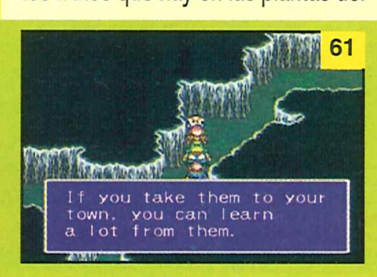
Al llegar a las madrigueras de los animalillos que buscas, pon una Owl Fruit frente a una de las cuevas del noreste, exactamente en la que hay más a la derecha (56). Déjale que salga y luego abalánzate sobre él (57) y derrótale (58). Luego déjale libre (free) y, como agradecimiento, te entregará un **escudo protector**. Y si sales de la cueva y vuelves a entrar, aparecerá el mismo cofre con otro tesoro.

Vuelve al circo y habla con el gerente. Dile que no has traído nada para él (59) y verás como se transforma en **M. C. Tusk** (60), otra de las malvadas criaturitas del juego. Su muerte liberará a **Spar**, que pasará a formar parte del grupo. Este nuevo personaje puede **hablar con los árboles**.

Pon a Spar de líder de grupo y ve al sur de Capitán. Atraviesa el bosque e introdúcete por la caverna para hablar con Bocklan (61). Haz caso de sus sabios consejos. Desde aquí, dirígete a Whale Cape y ve al oeste a través de los árboles (62). En el centro del bosque encontrarás un enorme árbol con el que Spar mantendrá una conversación en la que averiguarás qué es lo que está sucediendo (63).

Todavía te queda atar unos cuantos cabos y las respuestas están en Tunlan (donde nadie te entiende). Regresa allí y habla con el personaje que hay cerca del palacio. Descubrirás que para hacerte entender necesitas la **Famous Flute,** que está en Higfort. Pero eso ya forma parte del capítulo del próximo mes.









Donkey Kong Land 2

Nuevas y prodigiosas monerías para el 97.

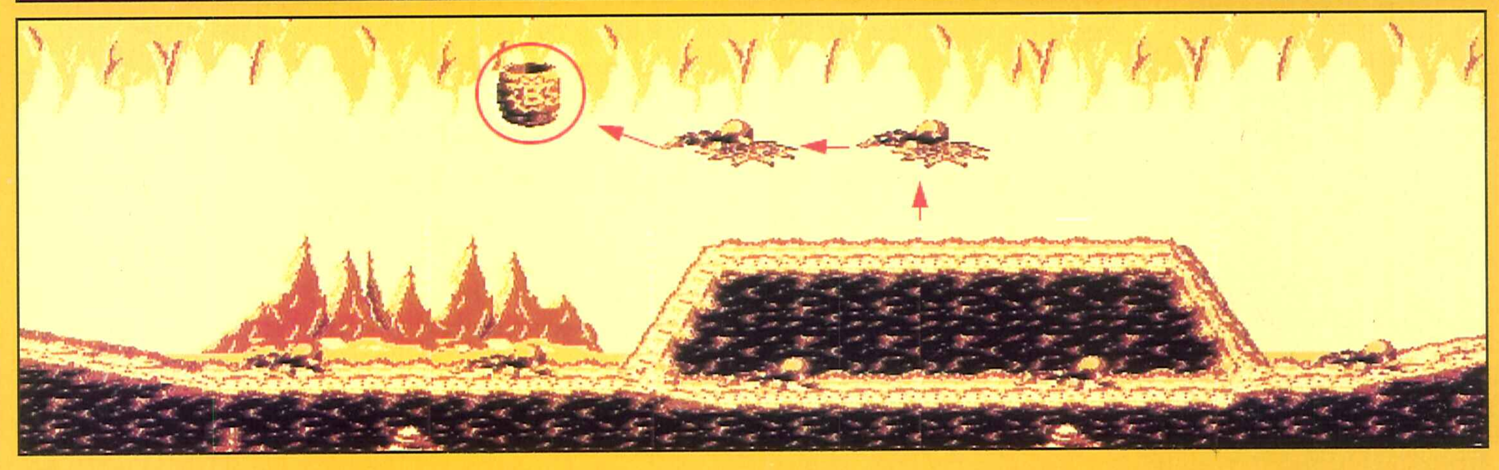
Con la colaboración de



Nada mejor para empezar el año con buen pie que una nueva dosis de medicina Donkey. Seguro que Diddy, Dixie y todos los que nos seguís habitualmente, nos los agradecéis con creces.

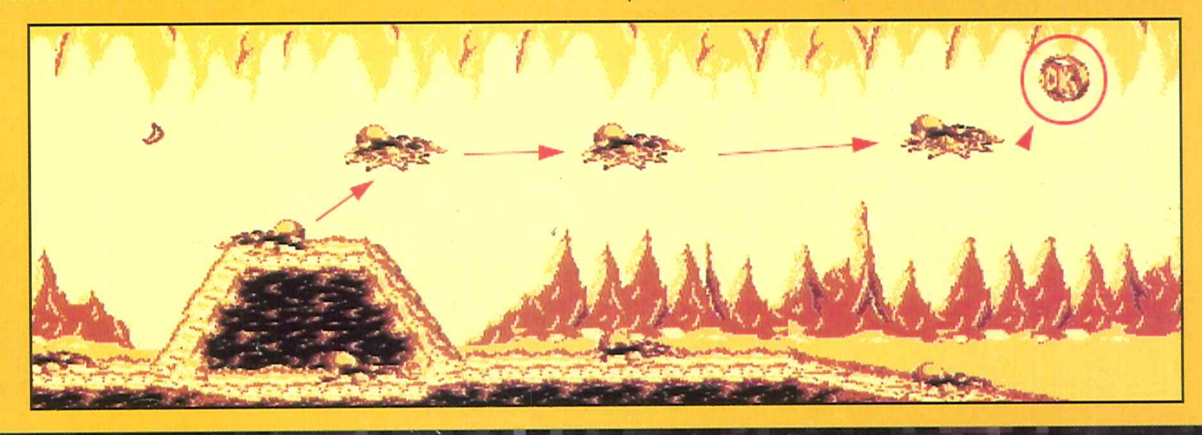
Krem Cauldron

Nivel 1: Hothead Hop
Escenario: fase de lava



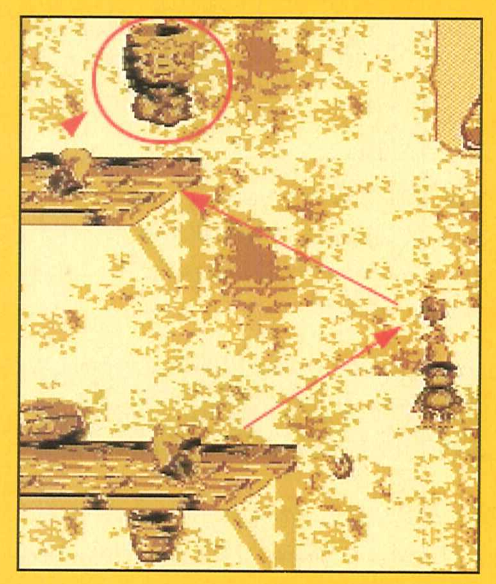
Bonus: Casi al principio de la fase veremos **dos plataformas** en las que hay **dos ratas** (una plataforma encima de otra, cada una con una rata), y sobre estas plataformas, una **flecha de plátanos** que apunta hacia un **barril de bonus** a la izquierda. Para hacernos con él, avanzaremos hasta que encontrar a la **araña**, y después daremos marcha atrás hasta la mencionada flecha. Cuando estemos a la altura del indicador, haremos plataformas de telaraña para alcanzar el barril de marras.

Moneda DK: Justo encima de la plataforma donde encontramos a la araña, veremos una **flecha de plátanos** que apunta hacia la derecha. Si tejemos un **camino de telarañas** a la altura de la flecha y en la dirección que indica, encontraremos la moneda DK.

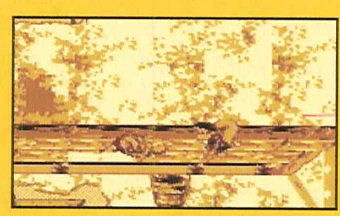


Krem Cauldron

Nivel 2: Kanno's Klaim
Escenario: cueva de lava con plataformas



Bonus: Encima de la plataforma en la que está el **barril intermedio** hay otra pequeña plataforma. Para llegar a ella tenemos que **agarrarnos con Dixie al gancho** que hay **a la derecha del barril de estrellas**, y desde allí saltar hacia la izquierda planeando. Una vez que alcancemos esa plataforma, no tendremos más que saltar para que aparezca un **barril de bonus**.

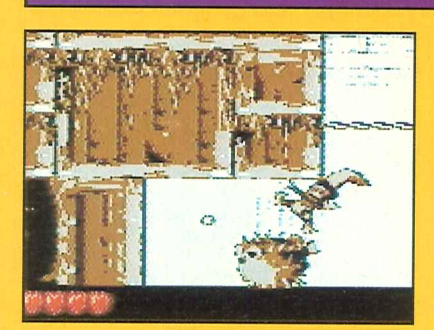






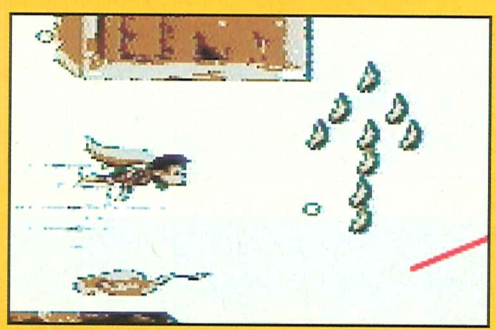
Moneda DK: Tras superar el barril intermedio llegaremos a un lugar en el que **los barriles nos disparan automáticamente**. Desde la plataforma donde nos dejan estos barriles saltaremos **a la derecha para agarrarnos a un gancho**, y desde ahí repetiremos salto, esta vez hacia abajo y pegados a la pared de la derecha. Si seguimos el camino que indican los plátanos, caeremos justo encima de la moneda DK.

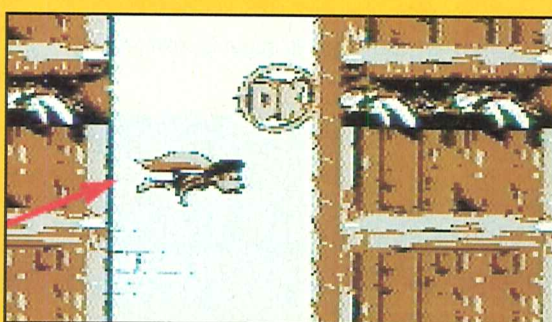
Nivel 3: Lava Lagoon
Escenario: sótanos del barco con lava



Bonus: Justo antes de salir por tercera vez del agua, debes ir hacia la izquierda, pegado a la pared. Enseguida aparecerá un barril de bonus justo **encima de un pez con pinchos** (ojo con él, ya que estamos).

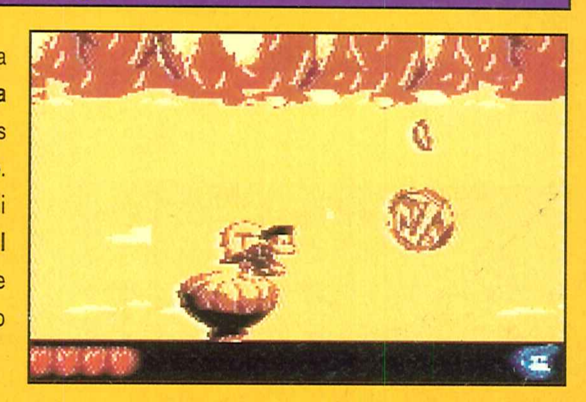
Moneda DK: Tras sobrepasar el barril intermedio nos **meteremos de nuevo en el agua**. En cuanto nos tiremos, veremos una flecha de plátanos que apunta hacia arriba. Pues bien, si en lugar de meternos por **el camino que** indica la flecha, optamos por el que **hay más a la derecha**, encontraremos la moneda DK.



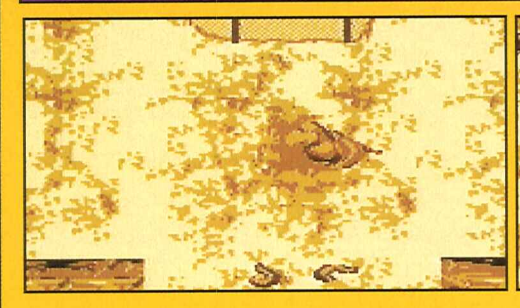


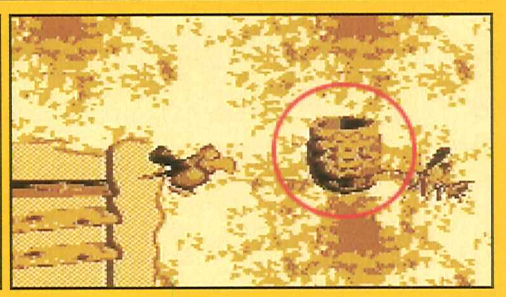
Nivel 4: Redhot Ride
Escenario: fase de lava con globos

Moneda DK: La encontraremos en la **tercera zona de lava, justo** después de pasar el barril intermedio. Nos haremos con ella si vamos **subidos en el segundo globo** en la parte de abajo de la pantalla. De lo contrario, olvídate.



Nivel 5: Squawk's Shaft
Escenario: cueva con plataformas de madera y barriles cañón

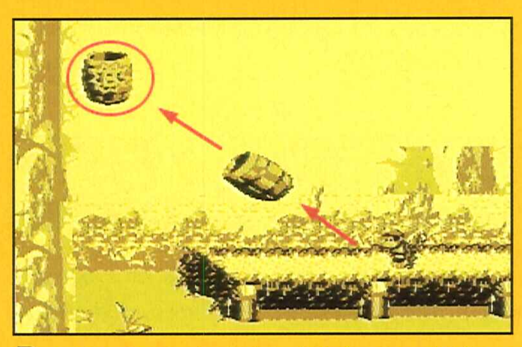




Bonus: Después de transformarnos en loro, comenzaremos a subir. Primero pasaremos una zona en la que hay **libélulas** y más tarde llegaremos a otra en la que abundan las **avispas**. Cuando lleguemos a la **primera plataforma de avispas**, tenemos que volar a la pared de la derecha. Allí está el barril de bonus.

Moneda DK: Cuando lleguemos a la plataforma en la que nos deja el **cuarto barril cañón**, bastará con **tirarnos por el lado izquierdo** para caer en otra en la que se encuentra la moneda DK.

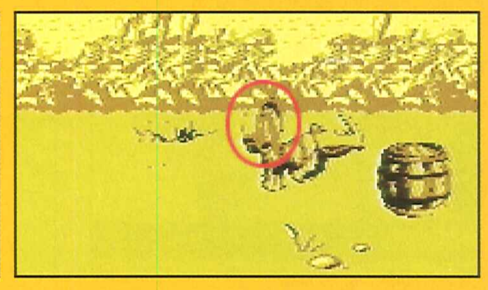
Nivel 6: Barrel Bayou
Escenario: selva pantanosa con fondo de árboles



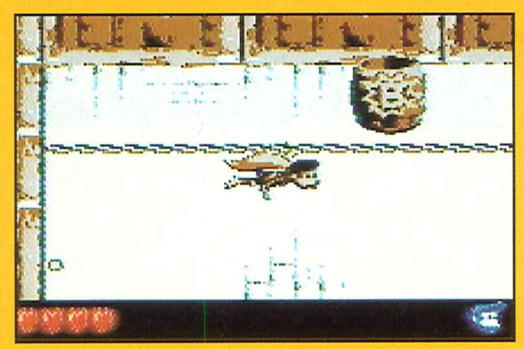
Bonus: Desde el principio de la fase nos **dirigimos hacia la izquierda** hasta metemos en un barril cañón. Si disparamos este barril hacia la izquierda, entraremos en uno de bonus.



Moneda DK: Convertidos en Rinoceronte, continuamos a la derecha hasta llegar a **un abismo que cruzaremos** usando los barriles cañón. Si optamos por los **barriles cañón de la parte inferior** de la pantalla, encontraremos la moneda DK (pero recuerda que es imprescindible convertirse en rinoceronte).

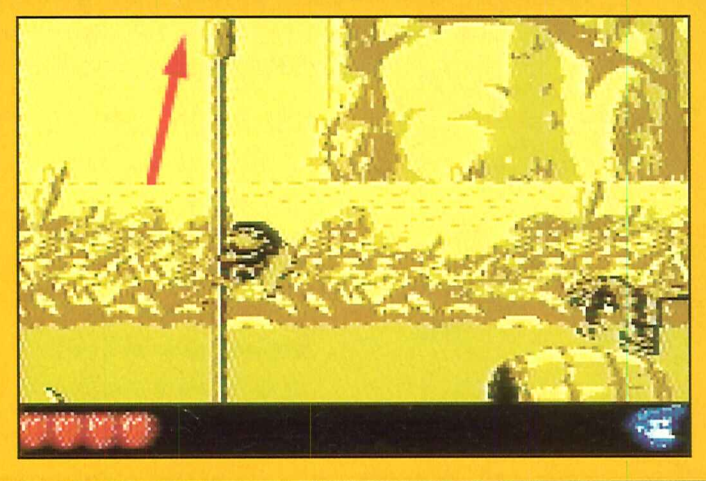


Nivel 7: Glimmer's Galleon
Escenario: fase acuática a oscuras en los sótanos del barco

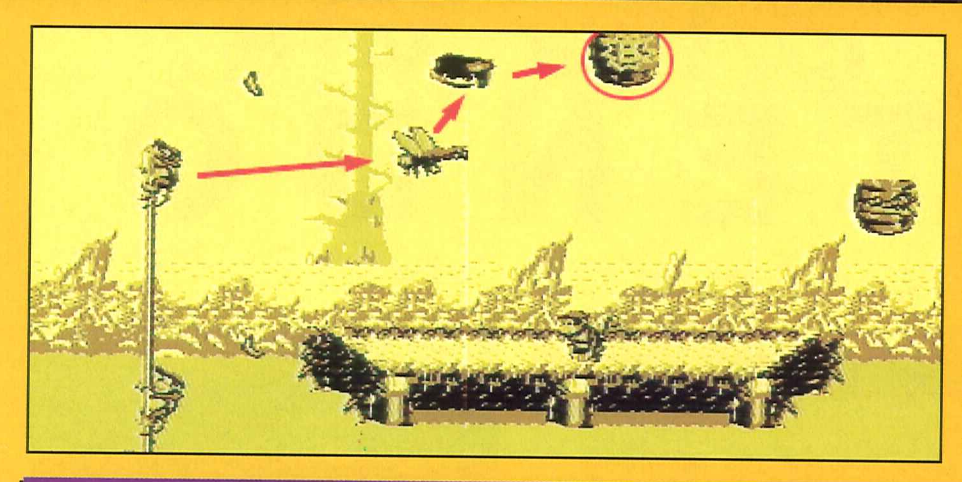


Bonus: A la **derecha del último barril** de los que dan la luz, hay una caja (pulsa derecha para verla). Atravesándola, entraremos en una habitación con bonito barril de bonus dentro.

Nivel 8: Krockhead Klamber
Escenario: selva pantanosa con fondo de árboles y juncos en el agua



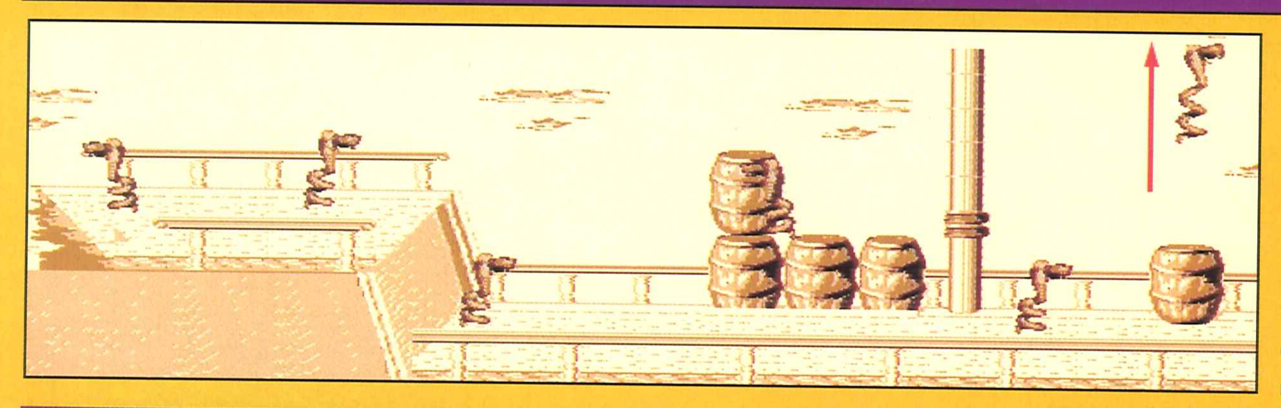
Moneda DK: Tras superar el barril intermedio llegaremos a un lugar en el que hay **varias plataformas sobre el agua**, todas con **lagartos saltarines** encima. A la izquierda de estas plataformas veremos **un junco**, y un pelín más a la izquierda de éste, un pedazo de moneda DK.



Bonus: A la izquierda de donde encontramos el **barril con un cocodrilo dibujado**, veremos **una libélula en el aire**. Si saltamos sobre ella, descubriremos el barril de bonus que hay justo a su derecha.

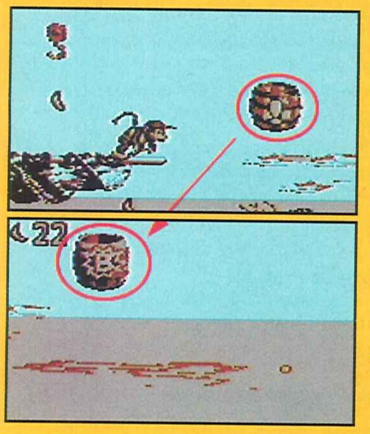
En la tira que hemos colocado a la izquierda, tienes señalados con flechas los pasos que hay que dar.

Nivel 9: Rattle Battle
Escenario: cubierta del barco

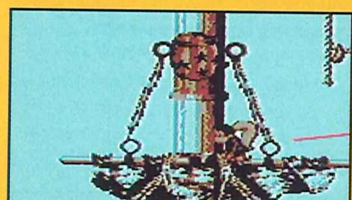


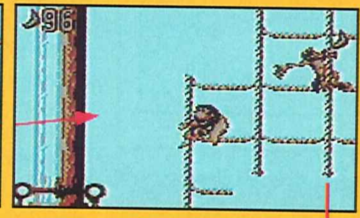
Moneda DK: A la **derecha de la letra O** de KONG veremos un barril sobre el que hay una flecha de plátanos hacia arriba. Haz el **súper salto de la serpiente** en la dirección que apunta la flecha y la moneda será tuya.

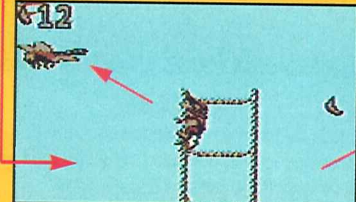
Nivel 10: Slime Climb
Escenario: mástiles del barco por los que va subiendo el agua

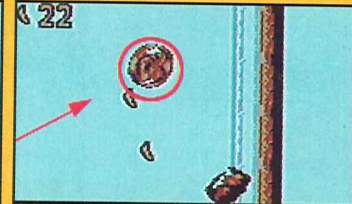


Bonus: A poco de pasar el barril intermedio, hay uno con una **exclamación** que nos hace inmunes temporalmente. Justo debajo de ese barril veremos una **fila de plátanos**. Tírate para cogerlos y aparecerá un barril de bonus.









Moneda DK: Desde el barril intermedio saltamos a las cuerdas de la derecha, y de éstas a las que hay más arriba. Arriba, a la izquierda de estas nuevas cuerdas, hay **dos libélulas**. Salta sobre ellas, hacia la izquierda, y encontrarás la graciosa moneda.

Nivel 11: Kleaver's Kiln
Enemigo final del mundo 2

El enemigo final de este mundo es una **espada que nos lanza bolas de fuego**. Para acabar con ella tendremos que **acertarle cuatro veces con nuestra bola de cañón**.

El mecanismo de actuación es el siguiente: La espada nos tira dos bolas de fuego y después un barril. Si pisamos el barril, aparecerá la bala de cañón. Golpeamos a la espada y damos un salto, aprovechando que se ha hundido, para caer en las cabezas de los cocodrilos que hay en la lava. A la segunda vez que hagamos esto, la espada cambiará su ataque. Luego, aparecerá un cañón en uno de los lados de la pantalla. Cuando la espada esté encima de él, tenemos que pulsar el botón B junto al cañón. Zumbará la primera de las últimas dos balas que necesitamos.







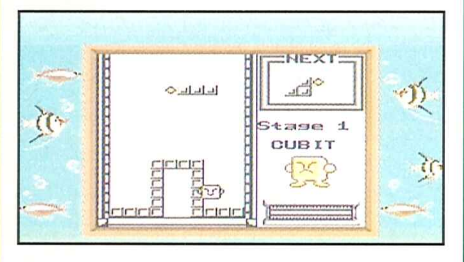
en clave NINTENDO

TETRIS BLAST
GAME BOY

Más difícil todavía

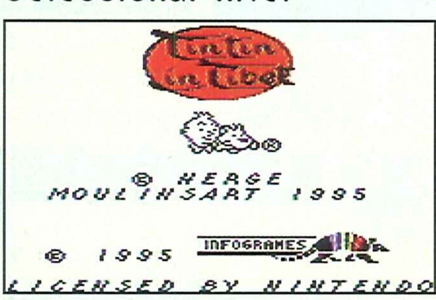
Aún hay más en este juego para sacarte los colores. Muchísimo más. Por ejemplo, si el modo *fight* normalito no te supone demasiados quebraderos de cabeza (suerte la tuya, o es que eres un monstruo), prueba a pulsar **cinco veces el botón B.** El **modo *fight2***, que es lo que resulta de esto, a lo mejor te hace ver las estrellas. Por la gloria de Miyamoto.





TINTÍN EN EL TÍBET
GAME BOY

Seleccionar nivel



El consolega **Vicente Escamilla**, de Huelva, nos regala un maxi truco para el juego de Infogrames, uno de los más difíciles del mundo, si recordáis. Se trata de presionar **ARRIBA, B, ABAJO, B** en la pantalla de presentación. Empezáis a jugar y en cualquier momento pulsáis **START, SELECT, A y B** simultáneamente. Parecerá que os habéis cargado el juego, pero no, si pulsáis B veréis que uno de los textos se mueve. Es el selector de nivel.

EARTHBOUND SNES

Mejor que la VISA

Si estás en Twoson y **necesitas algo de dinero** con urgencia, simplemente **visita el Twoson Hotel.** Métete en la habitación que hay a la izquierda de la entrada y habla con el hombre que hay allí una y otra vez. Al final, quién sabe si por aburrimiento, te dará una buena suma de dinero.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SUPER NINTENDO

Súper portero

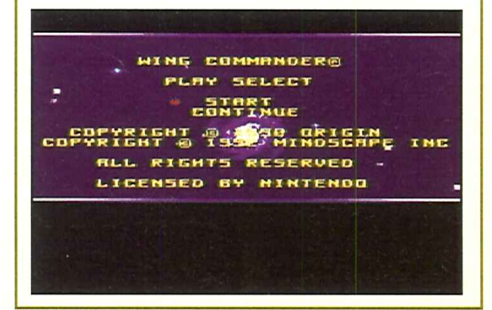
Miguel Bronchú, de **Valencia**, nos envía un truco con el que controlaremos al portero a lo largo y ancho del campo... y le convertiremos en el mejor y más rápido de todos los jugadores. Se hace así:

1- Ve a la **pantalla de menú**.
2- Elige la opción de **2P contra la máquina**.
3- Pon **portero manual** en los dos jugadores.
4- Comienza el partido. **Pasa el balón al portero** y cuando tenga el balón controlado con los pies, el jugador que en ese momento no le esté controlando tiene que **presionar L y R** a la vez. Justo en ese instante los dos jugadores controlarán al portero y ya veréis qué sucede. Sólo os queda regatearos al resto del equipo y, si se tercia, al portero, contrario, claro.

WING COMMANDER
SUPER NINTENDO

Misiones secretas

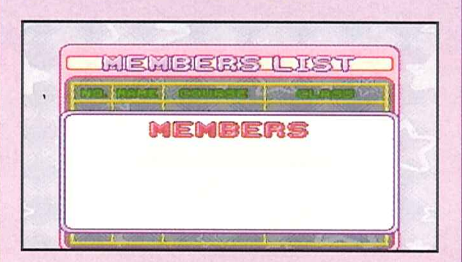
En la pantalla de título (la que tienes aquí abajo), mantén presionados los botones **L, R y SELECT en el pad del segundo jugador** y espera unos segundos a que la música se detenga lentamente. Acto seguido, pulsa **START en el mando del jugador 1** y disponte a disfrutar con las nuevas misiones, todavía más peligrosas que las "viejas" que te esperan.



KIRBY'S DREAM COURSE
SUPER NINTENDO

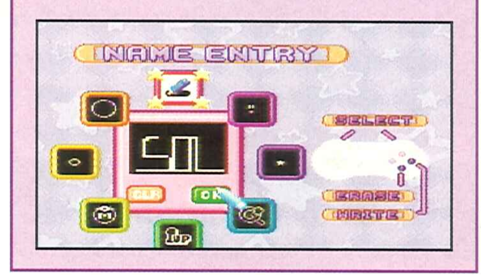
Ahora me llamo...







Este truco te permite cambiar de nombre mientras estás en plena partida; si, ya sabemos que no son vidas infinitas, ni energía ilimitada, pero bueno, puede ser divertido y además no sólo de eso vive el hombre. Veamos, lo que tienes que hacer es acudir a la **pantalla de personajes** y situarte sobre la fila que quieras cambiar (pantalla 2, arriba). Luego, mientras mantienes pulsados los botones **L y R**, presionas **A** para acceder a la **pantalla de cambio de nombres**. Ahora basta con introducir el nombre que te mole seguido de OK y ya está, a seguir como si tal cosa... con otro nombre.



TOTAL CARNAGE SNES

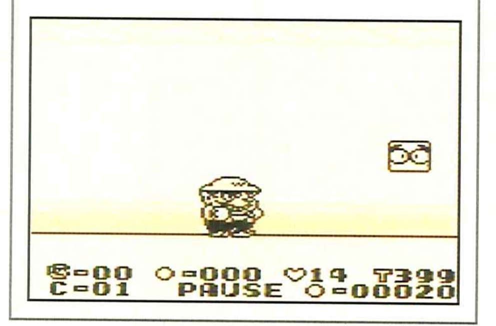
Voces misteriosas

Pierde todas tus vidas cuando tu puntuación esté entre los 1.000 y los 2.000 puntos. En la pantalla de records introduce la palabra **YAWDIN** y luego pulsa **DERECHA** en el pad para entrar en una nueva pantalla de opciones. Aquí, presiona **A, B, X ó Y** para oír distintas voces.

WARIO LAND
GAME BOY

Ponlo todo al revés

Vamos al grano sin más comentarios. **Pausa el juego y pulsa SELECT 16 veces**. Aparecerá un pequeño cursor en la parte inferior de la pantalla. Mientras mantienes presionados los botones **A** y **B**, haz izquierda o derecha para mover el cursor situándolo sobre el marcador de vidas, monedas, etc. Luego, pulsa arriba o abajo para alterar el número en cuestión. Para jugar, una vez cambiado todo aquello que hayas querido, pulsa **START**.



WHIZZ
SUPER NINTENDO

Para saltarse los niveles

Nada más fácil y a la vez nada tan divertido. Simplemente, acude a la **pantalla de Start/Options** y mantén pulsado los botones **ARRIBA, START, X, B y L** hasta que la pantalla se oscurezca totalmente. A continuación, con tan sólo pulsar **START y SELECT**, conseguirás acceder al nivel que prefieras. Así no te perderás ni una sola de las escalofriantes y complicadas fases que te propone el cartucho de Titus, uno de los últimos en salir.



TETRIS ATTACK
SUPER NINTENDO

Seleccionar rivales

Para hacer que aparezcan los posibles **rivales en la modalidad de dos players,** pulsa simultáneamente los botones **L y R** de los **dos mandos de control**, todo en la pantalla de selección de personajes. Sin soltar ambos botones, **presiona A en el pad 2** y aparecerán en pantalla los adversarios. Claro que la operación dejará al player 2 bloqueado, sin posibilidad de seleccionar jugador, así que tendrás que pulsar el **botón B** para arreglarlo.



¿Tienes ya tus guantes de Nintendo Acción?

Si quieres conseguirlos, sólo tienes que enviarnos un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo.
C/Ciruelos, 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid

Kódigos de Kombate



Estos *Kódigos* se introducen desde la **pantalla que precede a los combates a dos jugadores**. El **primer jugador** cambia los símbolos de los tres primeros cuadros utilizando los botones **Y, B y A**, mientras que el segundo debe ocuparse de los tres restantes pulsando los mismos botones de su mando (siempre que respetéis la configuración por defecto). Apenas hay unos segundos para introducirlos, así que debéis **actuar con rapidez**.

Los números que forman los Kódigos indican el **número de veces que tenéis que presionar cada botón** para que aparezca el símbolo correcto. Si por ejemplo leéis 769-342, significa que el jugador 1 debe pulsar **siete veces el botón Y, seis el B y 9 el A**, mientras que el jugador 2 pulsará tres veces el Y, cuatro el B y dos el A.



0= Dragon MK



1= Logo MK



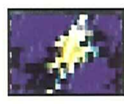
2= Yin Yang



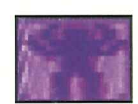
3= Número 3



4= Interrogación



5= Rayo



6= Goro



7= Rayden



8= Shao Kahn



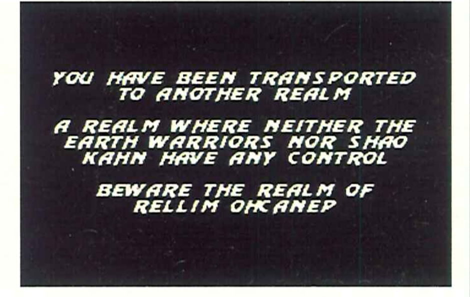
9= Calavera

Para elegir escenario

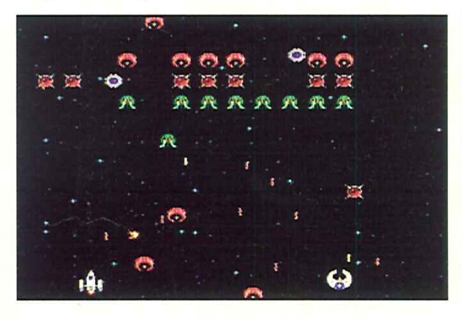
The Bridge: 077-022.
Jade´s Desert: 330-033.
The Roof: 343-343.
The Pit III: 820-028.
Ermac´s Portal: 933-933.
Kahn´s Cave: 004-700.
River Kombat: 002-003.



Otros códigos



Jugar a Galaga: 642-468.



Correr sin límite: 466-466.
***Kombate* en la oscuridad:** 688-422.
Jugador 1 con 1/2 de energía: 033-000.
Jugador 2 con 1/2 de energía: 000-033.
Jugador 1 con 1/4 de energía: 707-000.
Jugador 2 con 1/4 de energía: 000-707.
***No knowledge that is no power*:** 123-926.
***Kombate* silencioso:** 300-300.
Psico *Kombate*: 985-125.
Recuperación tras *uppercut*: 788-322.
***Kombate* sin bloqueos:** 020-020.
***Kombate* múltiple:** 444-444.
***Kombate* sin presas:** 100-100.
Presas a tope: 010-010.

Para elegir rival

Introduciendo estos Kódigos, el **ganador del primer asalto** luchará contra el personaje que se indica. Os sorprenderá la presencia de los **códigos de Noob Saibot y Human Smoke** cuando son elegibles desde el principio en el juego de Super, pero esto se debe a que son personajes secretos en otras versiones.

Luchar contra Noob Saibot: 769-342.



Luchar contra Human Smoke: 205-205.



Luchar contra Shao Kahn: 033-564.



Luchar contra Motaro: 969-141.



TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO

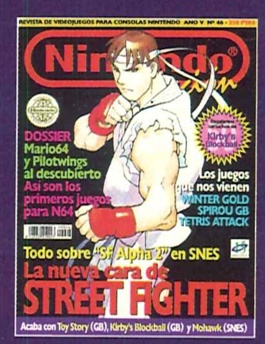

NA 41. Guías: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)


NA 42. Guías: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island


NA 43. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2


NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou

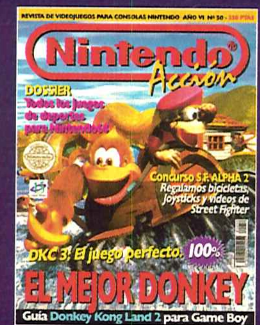

NA 45. Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos


NA 46. Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island


NA 47. Guías: Toshinden (GB) • Tintín en el Tibet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island


NA 48. Guías: Tintin en el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2


NA 49. Guías: Los Pitufos 2• Prehistorik Man (GB) • Tintin en el Tibet (GB)

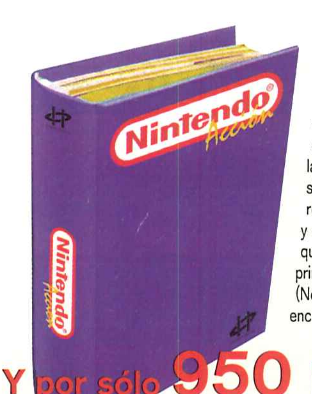

NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en Nintendo Acción.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envia el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de Nintendo Acción, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo **950 pts.**

Nintendo®